模拟时代

EMUTIME

.com

3D 模拟器过去、现在和未来

飞跃 PC 平台的模拟器

超级机器人大战大史记

深入浅出谈插件 CRAZ 扫描制作

美学的延续——MAME 的 Artwork 解析

模拟器？侵权？——Sony 与 connectix 的大战

9

赠送机器人大战 R 全机体海报



模拟时代 EMUTIME .com

2002.09

吉林音像出版社出版
责编：米庆丰　设计：岳春艳

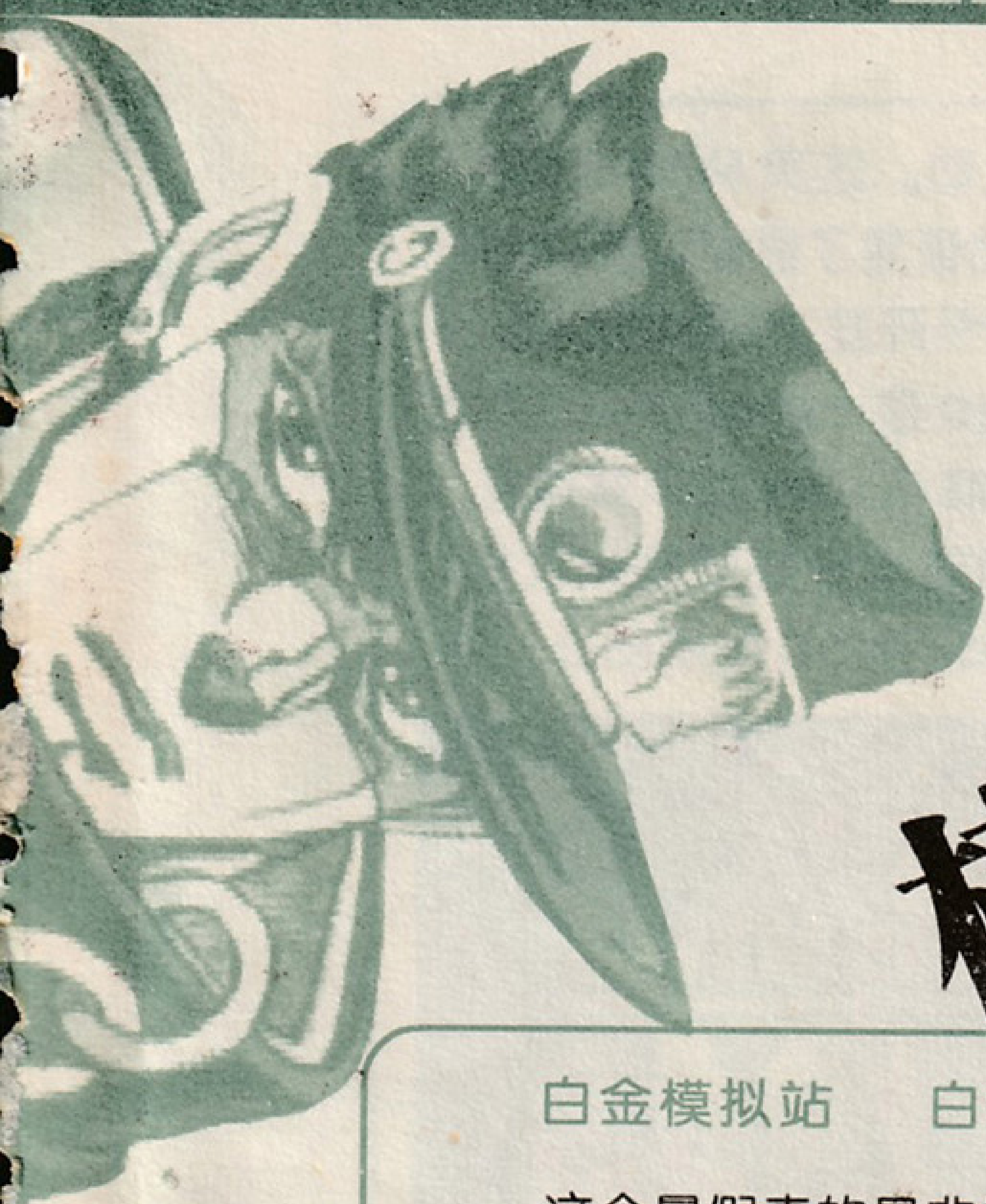
编辑主任：伍家熹
执行主编：WARIO
责任编辑：隐藏人　漫步　小葛（客串）
EWING　Phil　瞌睡虫
美术编辑：梁翰瑜
漫画编辑：F'

杂志邮箱：
emutime@sina.com
emutime@sohu.com
投稿邮箱：
ETmagazine@sohu.com

特约合作鸣谢：
klk.yeah.net　某人　白金之星　秋天 李可文
大猩猩　宾宾　屎王　白河愁　Dadunu
亮亮　C.K　小翼　OEZ　中华模拟联盟



模拟时代 EmuTime .com



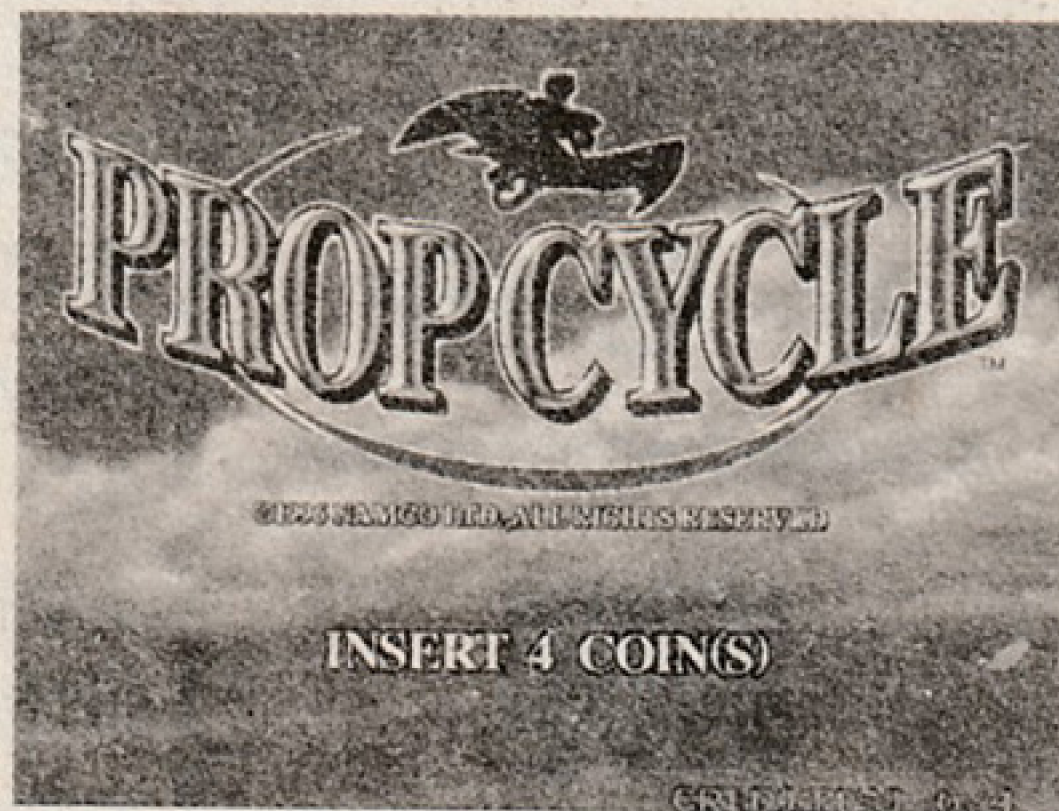
白金之星 模拟新闻

白金模拟站　白金之星

这个暑假真的是非常酷热，不仅仅只是上海的气温，模拟器方面也同样如此：）一方面模拟器作者大多是学校的学生，暑假才比较有时间持续开发，另外一方面最近模拟界取得的称的上"突破"的进展真的是不少：）

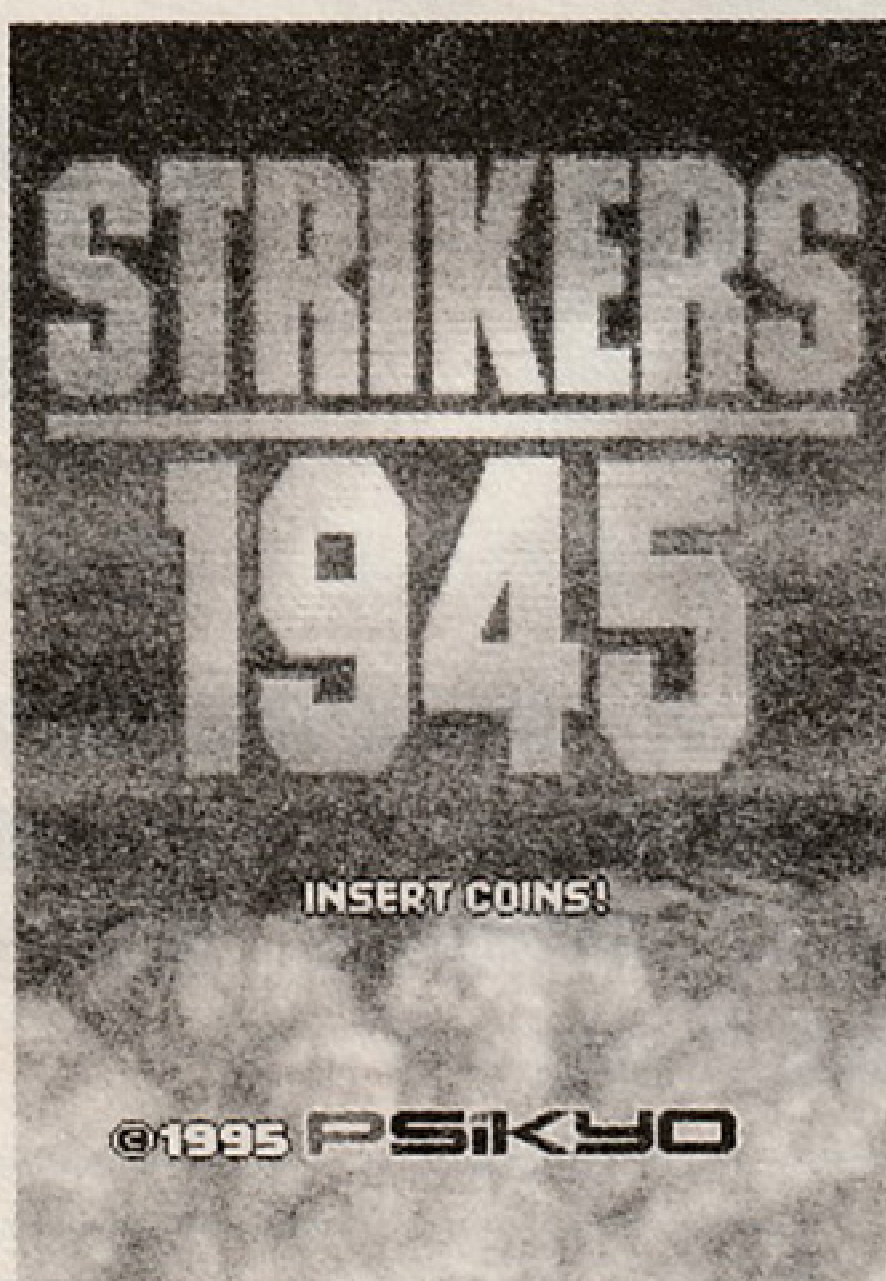
MAME BIG WIP

MAME本月的WIP更新比较没有规律，经常是相隔很长一段时间后才有一次更新，但每次的消息都是叫人非常的兴奋！首先是MAME的首个3D硬件驱动--NAMCO SUPER SYSTEM22被提交，这是一块NAMCO早期的3D基板，使用一块M68020作主CPU，一些很著名的游戏，如《山脊赛车》等等都诞生自这块基板上。目前MAME唯一支持的游戏是Prop Cycle，驱动很初步，有若干图形错误，也没有声音。提交这个驱动人是MAME开发组中经常露面的Phil Stroffolino，擅长NAMCO的硬件，曾经为写过Namco NA1/2等





硬件写过驱动。这次 MAME 加入 3D 基板驱动证实了很早以前 MAME 关于开始着手开发 3D 基板的传闻，M68020 是一块 M68K 的更新产品，MAME/RAINE 很早就有支持，比较困难的是使用德州仪器的 340xx DSP 的 3D 图形部分。这次的驱动很可能意味着 NAMCO 早期 3D 基板（包括 SYSTEM 21、22 等）很可能会被 MAME 收归帐下。

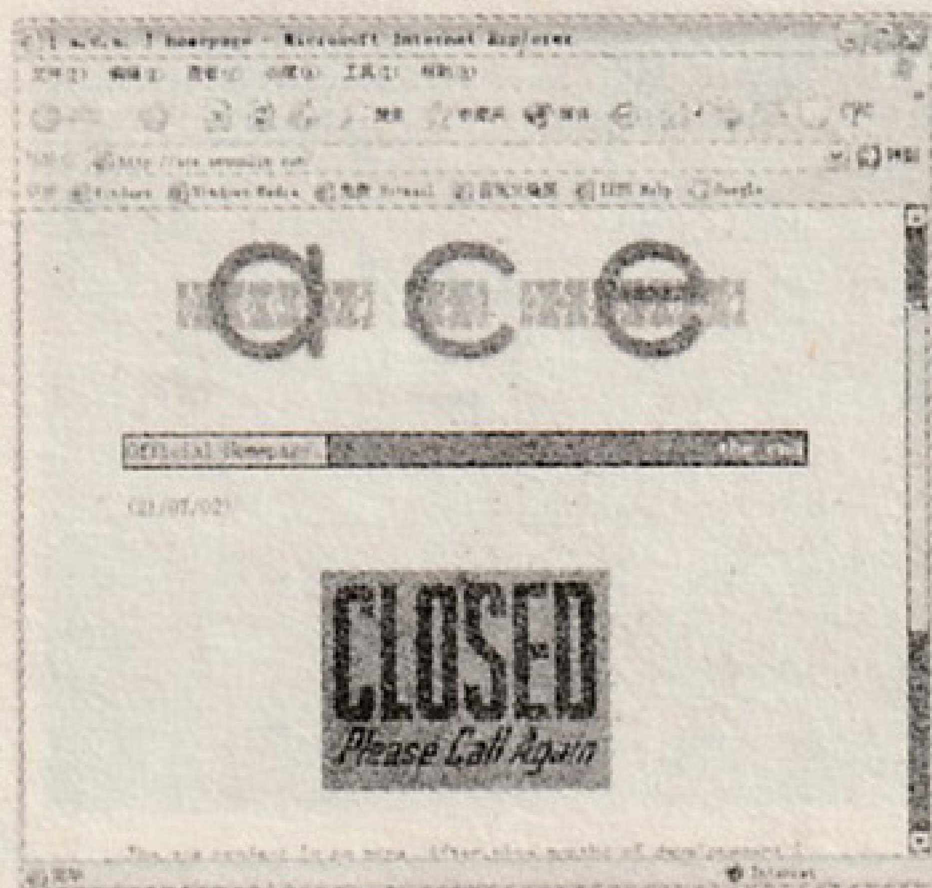


另外彩京迷们肯定要欢呼雀跃了，MAME 终于搞定了两个很多人期待已久的驱动 --《战国之刃》和《打击者 1945》。基本上因为硬件上的相似，Paul Priest 在解决了

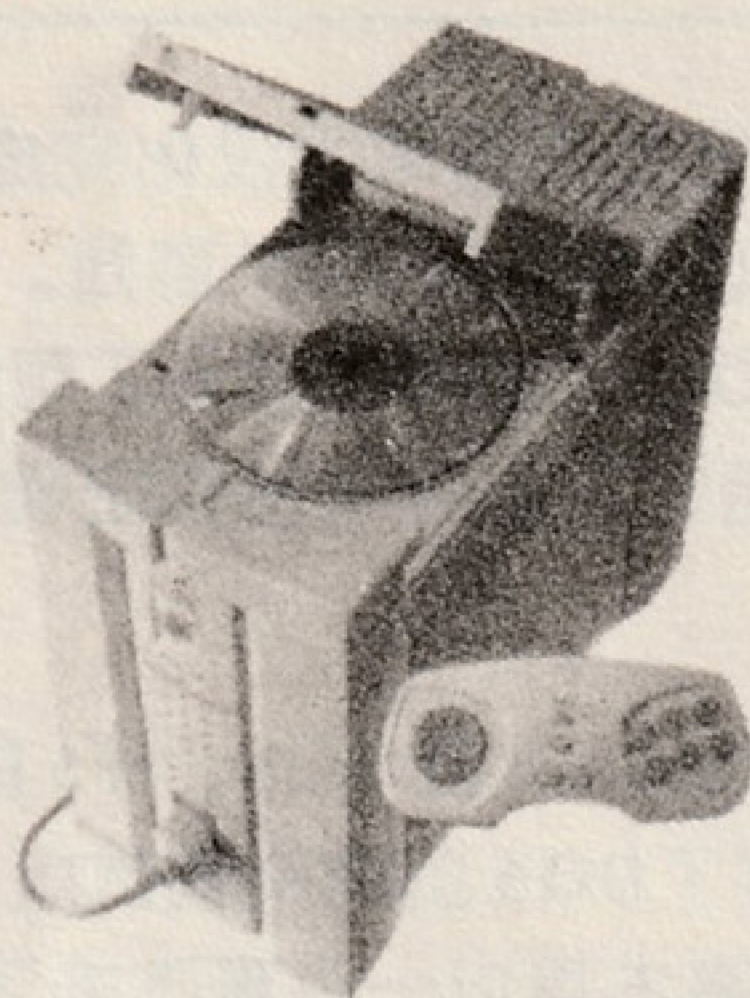
《战国之刃后》之后再解决《1945》并没有太多障碍，当然，这也还要感谢 Guru 重新 Dump 的 ROM。

ACE 停止开发

不幸的消息，CPS2 系模拟器 ACE 的作者 friol 宣布 ACE Project 终止了，原因是他遇到了一次硬盘事故，丢失了最近几个月的开发成果。ACE 是在 CPS2SHOCK 宣布 CPS2 解密成功后最早一批 CPS1/2 模拟器之一，比起 FB 当时的辉煌，Kawaks 的神秘，Nebula 的后来居上，ACE 一直处于相当低调的状态，几乎让人忘记了他的存在。在停止 ACE 的开发后 friol 在主页上放出了目前最新的源文件和最新的编译文件。无论如何，感谢 friol 所作的一切。



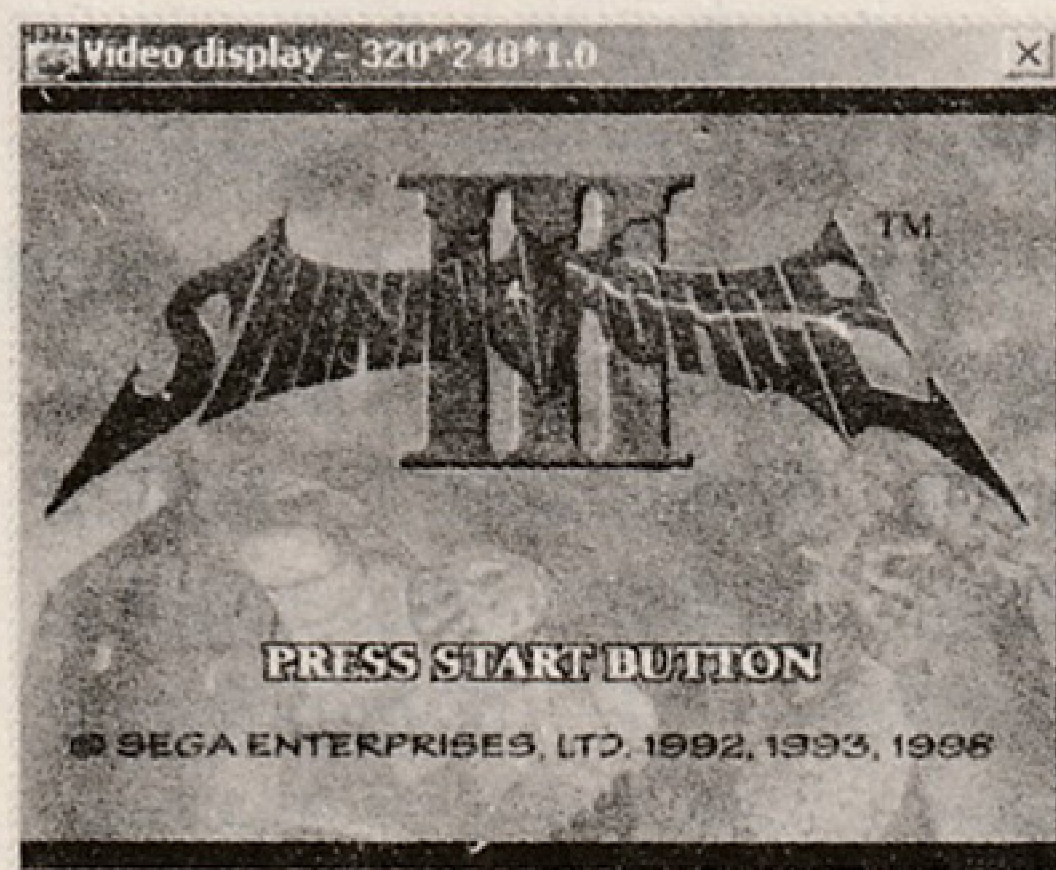
BillyJr 的 PC-FX 模拟计划始动



PC-FX 是 NEC 的 PCE 主机的后续机种，严重的市场定位错误以及两大次时代游戏主机的夹攻，很快便销声匿迹，是属于"传说中的主机"：P 早先已经有过一个模拟计划，由 PcengineFX.COM 发起，但除了最初有些消息外最近就没有什么重要的消息了。很难说 BillyJr 的 PC-FX 计划会诞生什么：P 因为在 Billy 的主页只有提到这个计划和征集所需要的开发包 GMAKER，其他基本上什么也没有说，包括作者是谁等等。我猜想 Billy 是要进行硬件解密方面的研究，类似以前的 A'Can，当硬件资料齐全后再丢给模拟器作者写模拟器。不论如何，这个国产的模拟计划要比国外的更加有吸引力，尤其是 Billy 老大亲自操刀，大有盼头啊：）

Satourne 的第一个测试版

最近很热门的 ST-V/SS 模拟器 Satourne 一直处于干打雷不下雨的地步，除了一个 DeBUG 版外，并没有正式版本发表，但现在终于有真正可以运行的测试版了。相信很多人都很激动的找来一大堆的 SS 盘来测试。但实际上 Satourne 的真正表现不是非常令人满意，主要是速度方面是在太慢，这种情况下几乎是没有多少人能有耐心来测试游戏的。甚至有些人认为 Satourne 的完成度并没有传说的那么好，与 SSF 大概也就是不相上下。无论如何，这是 Satourne 的第一个公开版本，相信以后是会有提高的余地的。



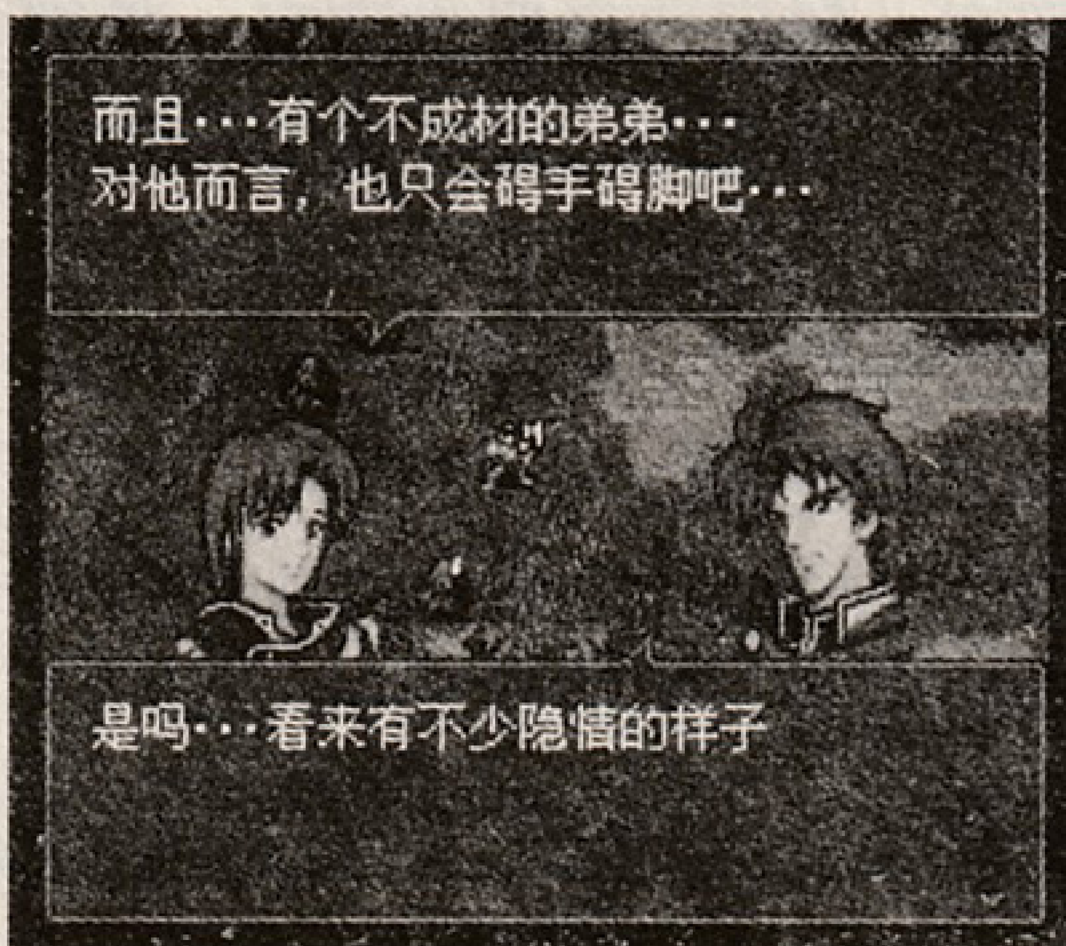
汉化消息

本月真是汉化游戏的丰收月啊：）首先是施珂昱汉化完成了《恶魔城－白夜协奏曲》，这个GBA目前上最强的ACT游戏。包括全部人物对话和道具等。在有片头的ROM上使用汉化补丁可能会有问题，大家注意了。另外CGP小组所汉化的《光明之魂》也已经完成了！

说到汉化，最近最热门的当然是Necrosaro的DQ6、FF6的汉化工程了。在8月1日，Necrosaro发表了DQ6的特别测试版，剧情汉化量达到70%，而且保持连贯，基本可以一直玩下去了。Necrosaro表示这可能是完整版完成前的最后一个测试版，接下来除了完成剧情对白的汉化，还要对付DQ6棘手的菜单解密，而这可能会很困难。FF6则相对比较容易些，文本的汉化已经达到了90%，而且菜单的汉化比DQ6也要容易，如果没有意外，应该会比DQ6更早发表。

国内另外一个倍受关注的是狼组的《火炎之纹章》3、4的汉化工程。狼组真的是不负重望，FE3已经完成了第一部，FE4的进展也很顺利的样子。目前已经发表了FE3第一部、FE4序章的汉化测试补丁。另外狼组开了一个投票功能用来统计最希望被汉化的游戏，虽然因为一些Lamer的骚扰而引起一些不愉快，但基本上狼组还是顺应大家的希望，宣布了《星海传说》和《皇家骑士团》2的汉化计划，期待满满的说：）

《浪漫沙加3》是史克威尔在SFC上的大作，相信很多人都喜欢玩吧，现在《白金模拟站》的kiwi宣布了他的汉化计划，虽然只发表了一张抓图而已，而且整个汉化小组目前只有他一个人，但相信会有更多的人开始这加入这个计划的，

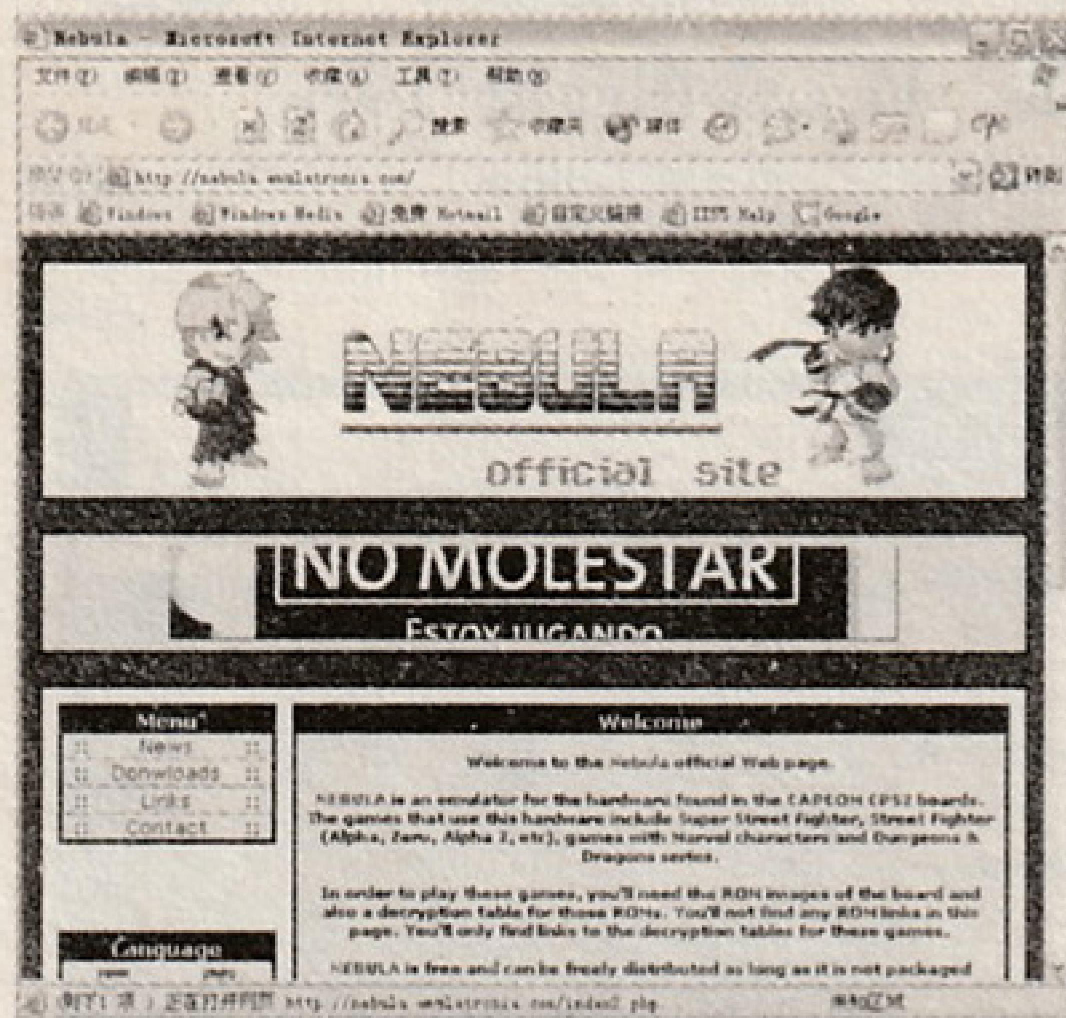


毕竟《浪漫沙加 3》是很多人喜欢的游戏。

在最后透露一点还在保密的消息，某位大家很熟悉的人正在汉化某个硬件上的某个游戏，好象废话……那么给点提示好了，是某个街机硬件上的在国内极有人气的游戏的汉化：P 请大家期待吧 。

Nebula 消息

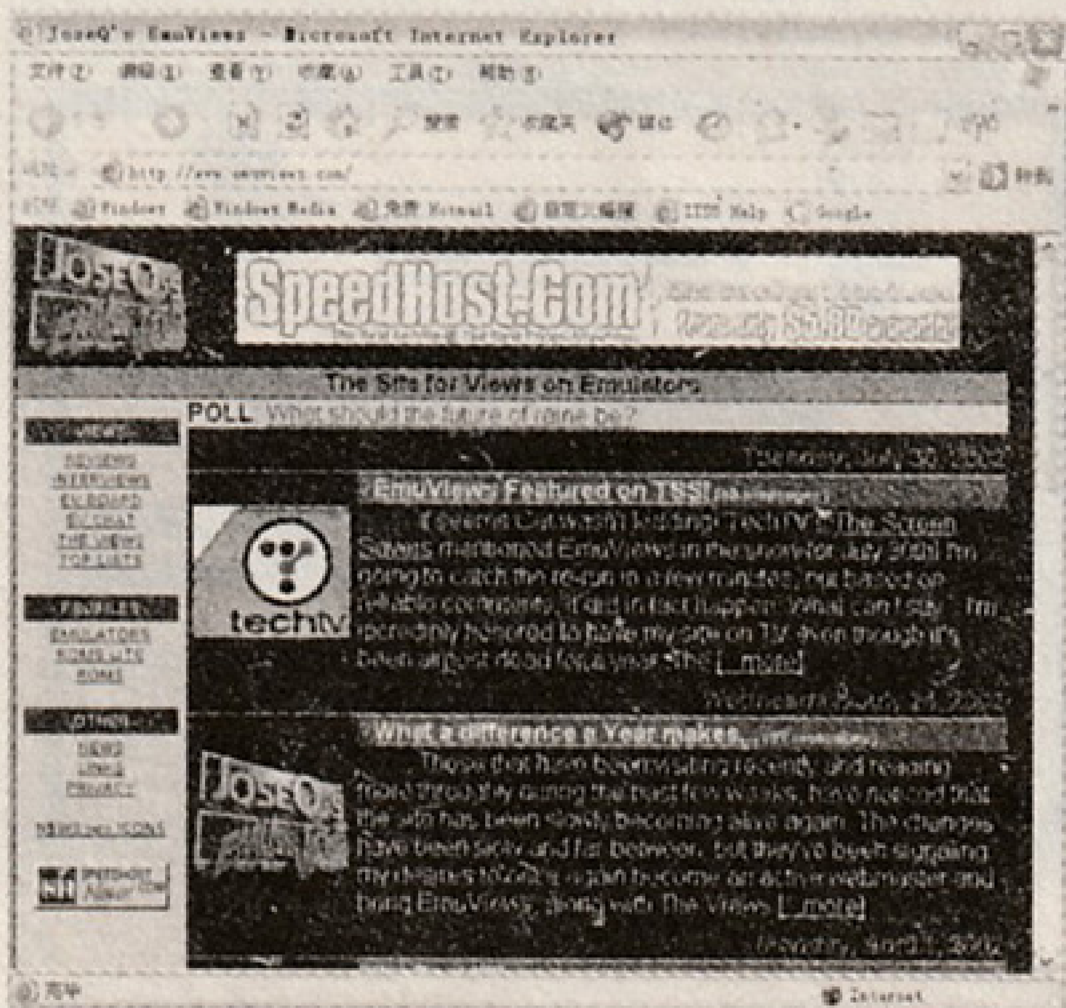
在上一期的新闻中我们感叹了一次 ElSemi 屈服于群众的要求而放弃了初衷，但是看来我们过早的下了结论。因为从 2.18a 版开始，ElSemi 再次封锁了包括《合金弹头 4》在内的新 Neo · Geo 游戏。原因在于 ElSemi 上次的做法可能会给他带来法律上的问题，他个人的意愿看起来是比较无所谓的态度，但他不得不对付法律上的问题，他表示对造成的不便抱歉，但他不愿意看到 Nebula 因为法律上的问题而停止开发。



目前 Nebula 的时间限制在 1 年一内，还算可以，当然这并不说这样可以完全避免法律问题，但实际上却可以大大降低发生这种事情的概率。因为 Nebula 是一个使用 BIOS 的模拟器，一旦发生问题，结果怎么样谁也不知道，但肯定是相当麻烦，ElSemi 可不是那种有胆子吃螃蟹的人（有吃这个螃蟹的必要么：P）

JoseQ's Emu Views 将重新开放

对模拟器认识较早的人可能会知道 JoseQ's Emu Views，一个最早的，也是一个另类的 EMU ROM/NEWS 站点。他的新闻是当时相当值得一看的，即使更新不是很及时，同时还有大量的资料。其最著名的栏目 The Rumor Mill!是圈内众多传闻的发祥地，每周都要拜读一次。这样一个一流的站点却过早的关闭了，实在值得惋惜。在 4 月 1 日的时候 EV 曾经发表过一条 "I'am Back" 的消息，只不过都被当作是愚人节的玩笑，但现在 JoseQ 是正式的宣布要回来了。现在正在他正在进行 EV 的重建工作，目前他重做了一个留言板，其工作也在进行中。



新的 NGP/NGPC 模拟器 Koyote



一个全新的 NGP/NGPC 模拟器 Koyote，公开发布了它的第一个版本。完成度方面完成了包括 TLCS900H、Z80、FM 音源、DAC 的模拟，支持彩色模拟，黑白模拟也完成了部分，甚至还有使用 TCP/IP 协议的联线对战。看上去相当不错。Koyote 由 David Raingeard 和 Romain Tisserand 编写，使用了 Neil Bradley 的 Z80 核心，和 MAME 的 SN76496 核心。作者特别指出虽然 NeoPop 开放了源代码，但是他们并没有使用，只是从中获取了一些他们所不知道的信息。兼容方面根据作者所说，所有的 PD rom（非商业 rom）均可以完美执行，大部分的商业游戏也可以使用，只有一些游戏有问题，另外声音还有些问题。这个模拟器最后也会开放源代码。

CPS2Shock 发表新的 XOR 表

最新一次 Cps2shock 更新给我们带来了三个新的 XOR 表，但遗憾的是只是一些克隆。分别是：Mega Man 2 (USA 960708)、Street Fighter Zero 2 Alpha (Asia 960826)和 X-Men COTA (Asia 941217)。Raz 在 CPS2 上的工作接近尾声，更多的精力应该是投入在 CPS3 以及 NEO · GEO 硬件的研究上面。但三年守则依然很严格的遵守着……偶像啊：)



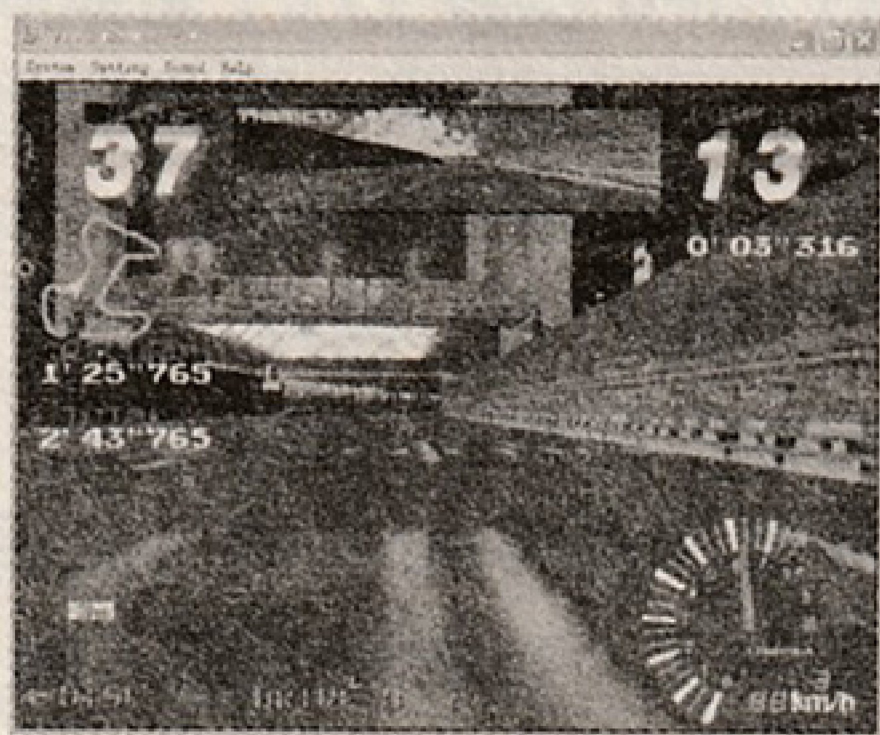
VGS FOR NT5 补丁

使用 WIN2000 或者 XP 的朋友一定对 VGS 不能运行感到相当头痛吧，毕竟 VGS 玩 2D 游戏的效果实在太出色了，相当一些游戏只有在 VGS 上的运行效果（说白了就是玩的效果）才令人满意。一直以来 VGS 有各种补丁，但就是没有针对 XP 的补丁，一些人认为 VGS 因为使用了大量的 98 代码是不可能在 NT5 环境下运行的，所以除了 ePSXe，大家在 2K/XP 下就没什么其他好选择了。但现在我们不用再忍受 ePSXe 那么复杂的使用方法了，一名 PSEmu 插件作者 SaPu 发表了真正可用的 VGS NT5 补丁，VGS 已经可以完全运行在 2K/XP 环境下了。初版的补丁存在一些问题，画面会经常性的定格，虽然不是死机，但还是给运行游戏造成很大困扰，但随后 SaPu 发表了几个更新版本，完全解决了这些问题，现在的补丁是完美的了。更难能可贵的是 SaPu 还公开了补丁的源代码，任何人都可以在非商业应用的情况下使用这些源码。目前已经有了使用 SaPu 补丁代码的一些增强型补丁，包括一些国人的作品。

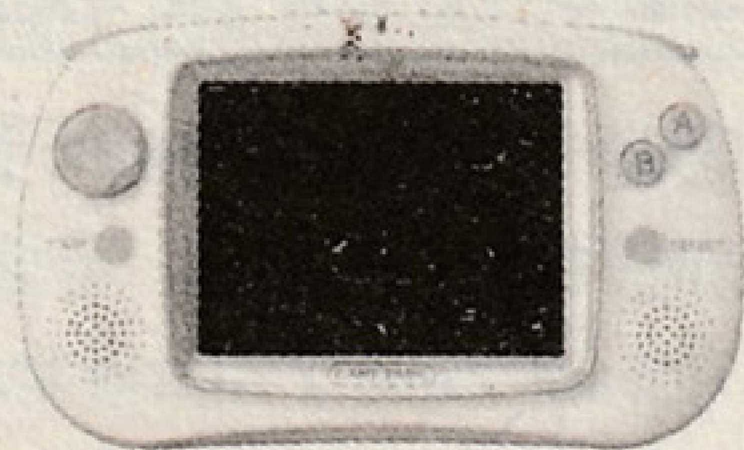


史上第一个 NAMCO SYSTEM 22 模拟器

就在 MAME 发表了关于 NAMCO SUPER SYSTEM22 驱动的 WIP 消息后，v i v a n o n n o--号称是史上第一个 NAMCO SYSTEM22 模拟器出现了。尽管在发表这个模拟器的时候由于没有任何可供测试用的 ROM，以至于一时之间谁也不敢肯定是真是假，但随后这个模拟器所支持的两个游戏（似乎也是目前唯一的两个 SYSTEM 22 ROM）《Ridge Racer 2》和《Rave Racer》开始从一些新闻组上流传出来，经过测试v i v a n o n n o 的确是个货真价实的 SYSTEM 22 模拟器，画面上相当完美，支持 3D 加速和声音。提醒人家注意的是 ROM 有 REDUMP 的版本，只有使用这些完全正确的 ROM 才不会出现画面错误。几乎可以肯定v i v a n o n n o和 MAME 的 SYSTEM 22 驱动有很大关系，但 MAME 是不会加入 3D 加速功能的，所以v i v a n o n n o是一个更好选择吧。



VBA 将支持 GP32 的模拟！



VBA 的消息实在是每月必读，这个月的消息更令人兴奋。Costis 是 VBA 站台的新面孔，他目前主要的工作是 GP32 的模拟，一部分 VisualBoy 上的工作以及部分 VBA（修正错误，优化等等）。很快 VBA 就将变成一个 GBC、GBA、GP32 三位一体的模拟器，巨酷啊（不是指 GP32 上的游戏……）。GP32 和 GBA 同样使用 ARM CPU（ARM 是一种廉价 RISC 处理器，但性能却很强大），VBA 的 ARM 核心可以说完美，所以加入 GP32 的模拟也不是很令人以外：）Costis 同时发表了一些关于 GP32 模拟的 WIP 消息：完成了 ARM 和 THUMB 核心（使用 VBA 的）；完成了 8bpp 和 16bpp 显示输出（除了虚拟屏幕的支持）；按键和记时器的支持；SmartMedia Card（SMC）模拟等等。经过测试，现在 GP32 的模拟部分可以运行绝大多数甚至全部的 DEMO。实在是非常期待。

3D 街机模拟器的过去，现在和未来

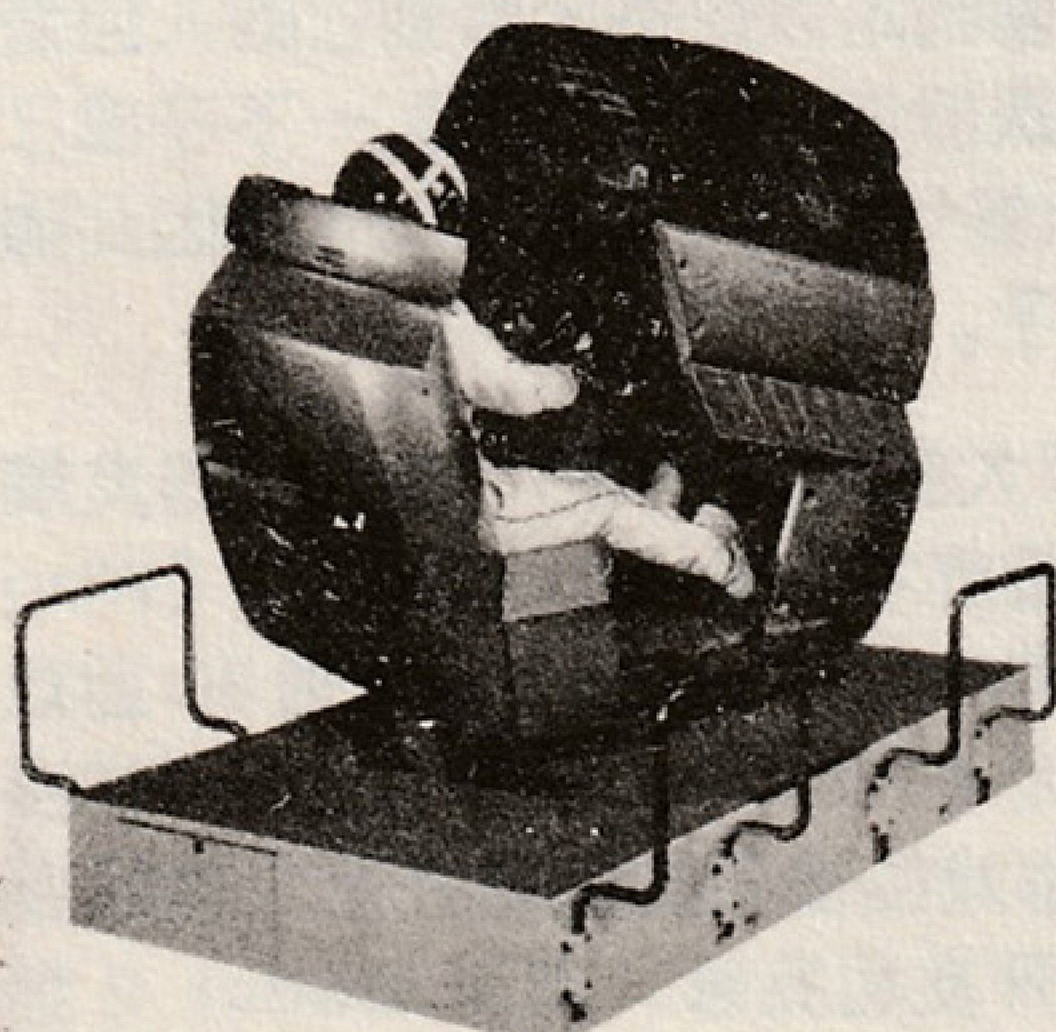
第一部分：POLYGON 街机

白金之星

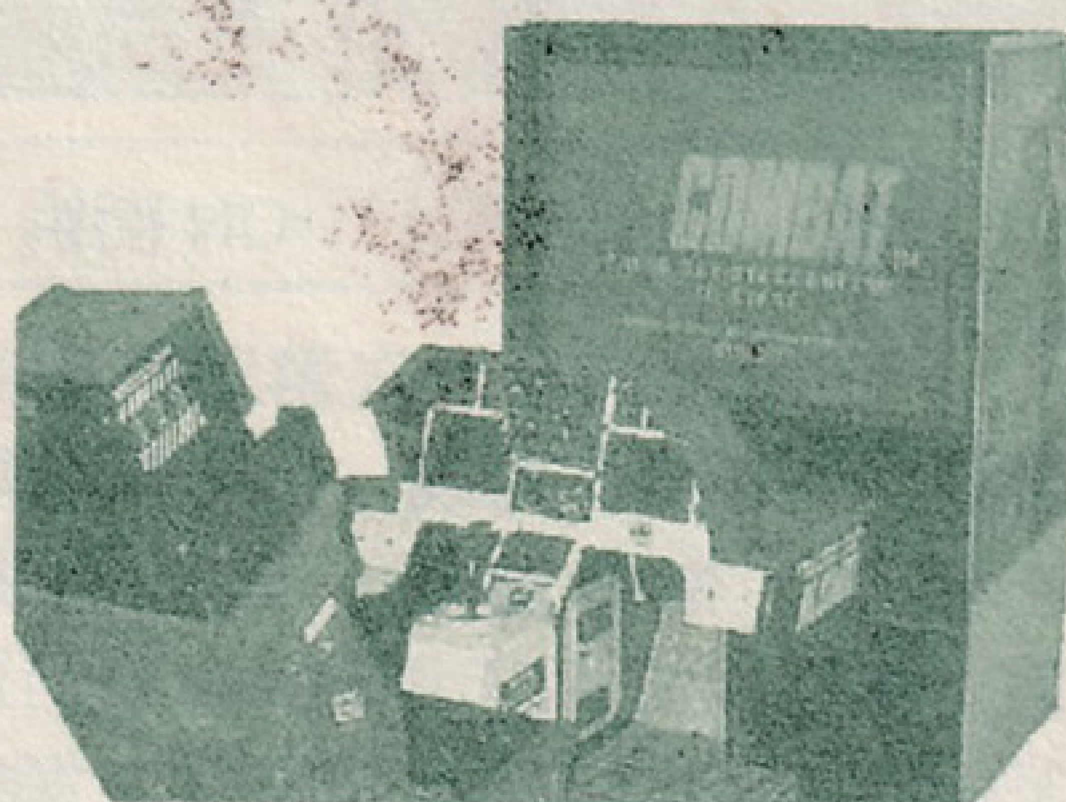
如果我们今天去游戏机中心，会发现海量的 3D 游戏，这里面可能是射击游戏，格斗游戏，可能是赛车游戏，也可能是 ACT 游戏 -- 我们正处于 3D 游戏最成熟和繁荣的时期。制作这些 3D 化游戏的厂商很多，其中街机界的两大巨头，SEGA 和 NAMCO 是最具代表的厂商，毫不夸张的说，他们发展 POLYGON 街机技术的历史，就是整个 POLYGON 街机游戏的历史。所以如果我们想稍微谈论一下 3D 街机游戏方面的话题，就不得不围绕着 SEGA 和 NAMCO 来绕圈子。



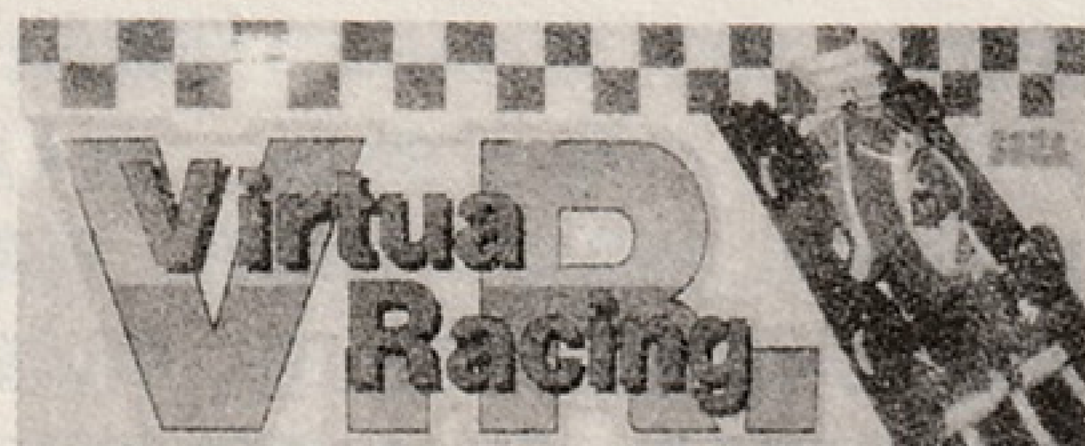
最早的 POLYGON 化街机游戏诞生在 8 位机最繁荣的时代，1989 年是 GameBoy 发售的年份，就在这一年，NAMCO 推出业界第一台体感 3D 赛车游戏《Winning Run》。相信国内很少会有人能有机会亲眼看到这个游戏，毕竟那时候即便是 FC 也只是刚刚才进入我国。《Winning Run》使用的基板是 NAMCO 在 1988 年开发的 SYSTEM 21，主 CPU 为两块摩托罗拉 6800P12（12Hz），DSP 使用 MS320C20 和 MS320C25，以及各种 NAMCO 定制芯片，能处理 2D 图形和简单的 POLYGON 3D 图形。尽管 SYSTEM 21 机能有限，但也给业界带来不小的冲击，除了画面的 POLYGON 化、大型筐体等技术上的革新，像《Winning Run》这样的游戏在当时的家用机上是无论如何也看不到的，直到 PS、SS 等高性能的家用主机问世之前，3D 化的游戏都只能在街机上看到，很多人都是在这个时候通过街机游戏知道了 POLYGON 这个词，尽管一开始看好 3D 这个发展方向的人并不多。



SYSTEM21 一直使用到 1993 年左右，比较著名的游戏有



《Starblade》、《Winning Run》以及《Air Combat》等。在这段时期内，游戏界依然以2D为主导，家用机方面SFC在90年发售，人气锐不可挡；街机方面SNK的Neo·Geo、CAPCOM的CP SYSTEM这些重量级的基板都是在这个时期问世的，2D游戏的成熟期到来了。与此同时，业内技术的革新在不断进步，POLYGON游戏越来越被厂商所重视，很多人都意识到了3D化的游戏是一个吸引人的好注意，但那个时候缺乏能给人极度震撼的作品。但是很快，这样的游戏诞生了。

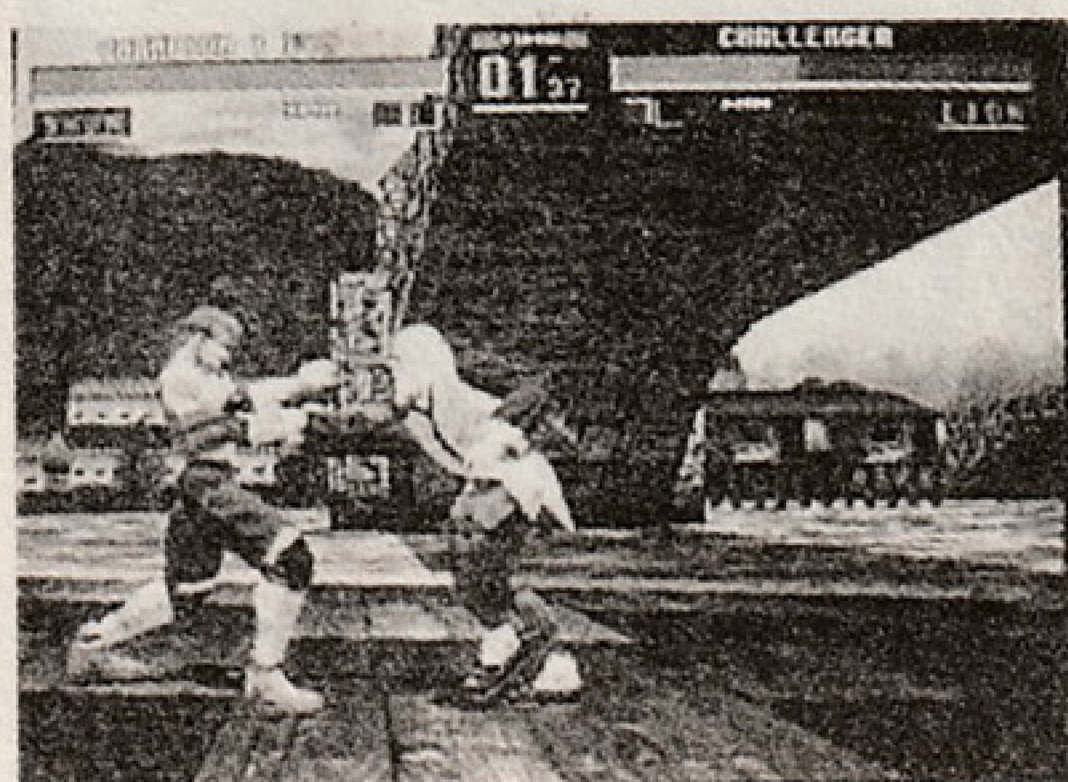


1993年是个值得纪念的日子，SEGA Model 1上的划时代巨作--《VR战士》诞生。Model 1使用NEC v60做主CPU，图形处理器使用了富士通公司的TGP MB86233，支持浮点运算，轴心旋转以及3D建模，拥有每秒180000 POLYGON处理能力和每秒120万像素填充率。虽然在《VR战士》之前也推出过《Virtua Racing》等游戏，但新意不大，而《VR战士》这个绝对意义上的里程碑游戏，首创了3D格斗的新游戏类型，为以后的3D游戏建立了许多可供参考的标准。当时堪称超大魄力的画面足以使每个看到它的人目瞪口呆跃跃欲试，《VR战士》一下子成了3D游戏的代名词，当然SEGA也因此赚足了银子。



巨大的利益促使厂商不断的发展和完善着技术。Model 1上诞生了《Wing War》、《Virtua Racing》等优秀3D游戏作品，如《Virtua Racing》中的视点切换等3D游戏的重要功能都在这个时候逐步得到开发和完善。次年Model 2登

场，使用了Intel i960-KB作主CPU，图形处理器也更换为TGP MB86234，多边形处理能里增加到了每秒30万。Model 2上登场的名作数不胜数，《VR战警》系列、《格斗之蛇》、《SEGA拉力》系列、《电脑战机》……等等。当然，最著名的是SEGA的看家作品《VR战士2》。由于基板机能的进化，《VR战士2》的图形表现完全脱胎换骨，不再是前作木偶一样的单色贴图，同时对于3D格斗游戏如何制作，SEGA也有了相当丰富的经验，游戏里人物的招数相当真实，系统严谨，正式确立了VR战士正统3D格斗游戏的地位，VF2还夺得了1995年的GAMEST大赏，一扫94年败给《KOF94》的耻辱。尽管NAMCO推出了《铁拳》系列与之较量，但除了家用机上的巨大胜利外，街机方面《铁拳》是败给了《VR战士》。同时VF2的SS版本也是VF系列在家用主机上销量最多的。



NAMCO在这个时候正因为与任天堂关系恶化而陷入财务危机，原来街机霸主的NAMCO因此不得不把街机业老大的位置让给了SEGA。但NAMCO依然保持了旺盛的技术发展势头，93年开发的SYSTEM22是当时最强的3D基板，其上的名作《Ridge Racer》系列拥有当时最强的画面表现。SYSTEM22使用68020作主CPU，多边形处理能力是每秒24万，是块相当强劲的基板，但由于NAMCON陷入财务危机，其上并没有太多游戏发表。另外有一块SUPER SYSTEM 22跟SYSTEM 22性能大致相当，但主要用于筐体游戏。

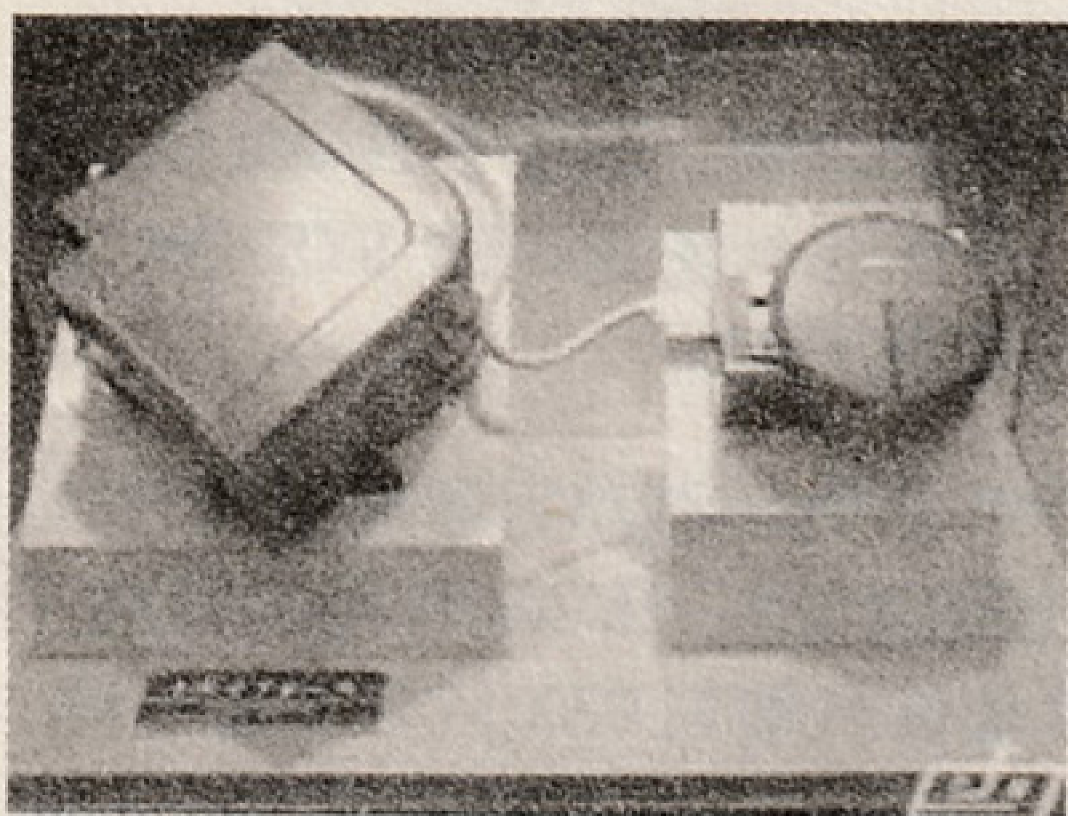
在93年下半年，NAMCO开始与SONY共同研制新的家用主机PSX，由于有开发SYSTEM 22的经验和SONY方面的优待，NAMCO得以开发了PSX互换型的基板SYSTEM 11。SYSTEM 11整体性能与PSX几乎完全一样，首部作品就是《铁拳》。从这个时期开始，NAMCO将大量的精力投入到了PSX游戏的开发，由于SYSTEM 11与PSX的完全互换性，几乎所有NAMCO的街机大作都完美的移植到了PS上，由于不存在像SEGA SS那样主机性能逊于街机基板的情况，NAMCO在PSX上的移植作品都保持了街机的原貌，NAMCO在这方面收益匪浅。在PSX晚期NAMCO推出了SYSTEM 11的强化型基板SYSTEM 12，基本性能于SYSTEM 11大致相当，只是一些关键机能，如多边形处理速度，画面特效等等得到了大幅度的提高。《灵魂能力》、《铁拳3》、《铁拳TT》等优秀游戏都诞生在这块基板上。另



外由于 SYSTEM 11 于 PSX 互换的好处吸引了很多其他厂商开发了于 SYSTEM 11 类似的 PSX 互换基板，如 CAPCOM ZN1 和 ZN2、KONAMI 的 SYSTEM GV 等等。但也因为同样的原因，造成了玩家们"街机游戏在家也可以玩"的观念，这是造成在 PSX 时代街机业明显开始萎缩的原因之一。

早期 3D 基板中最后登场的是 SEGA 的 MODEL 3，这块基板 95 年随着《VR 战士 3》的发表而成为了 3D 街机基板最强的代表。使用 RISC 型 PowerPC 603 CPU 的 Model 3 拥有超过每秒 100 万的多边形生成能力的恐怖机能，《梦游美国 2》、《VR 射手》等等许多名作都诞生在这块基板上。

以上所提到的可以说都是老古董，这些曾经风光一时的基板现在大多已经被淘汰，不再用于游戏开发，现在活跃的是以 Naomi、Naomi2 为代表的新一代 3D 街机基板，随着新一次的主机大战，各种 PS2 互换、NGC 互换甚至 XBOX 互换型的基板也陆续登场，新的游戏将会是什么样子呢？



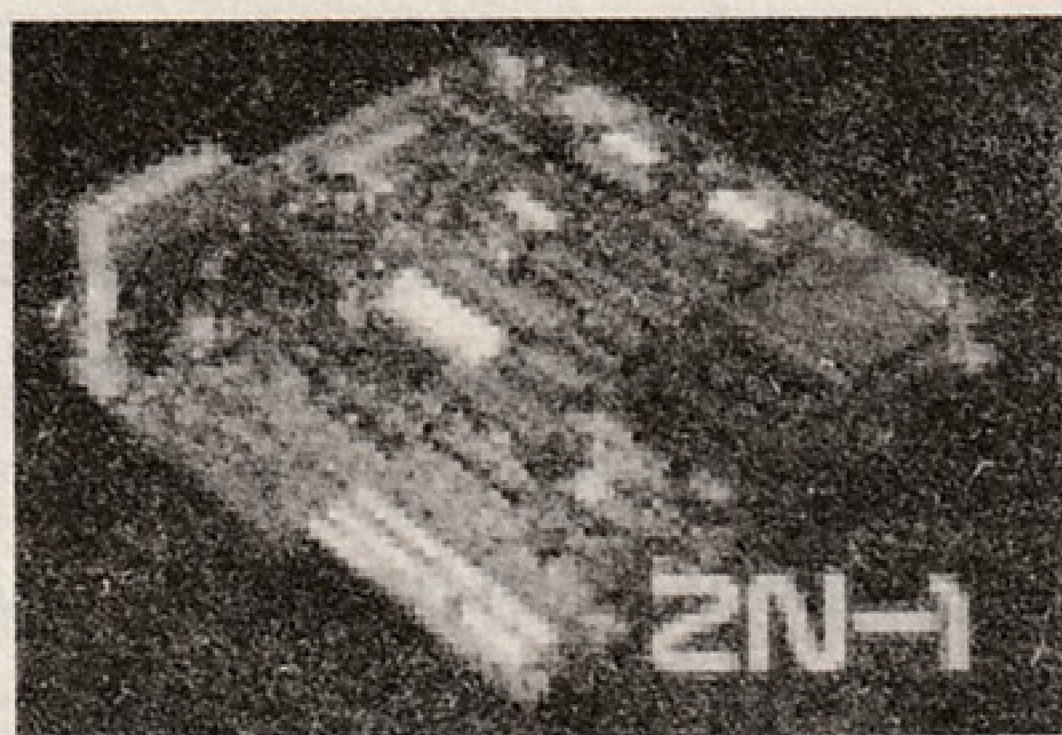
第二部分：3D 街机模拟器

99 年之前，还没有人提到任何关于 3D 街机模拟器的事情，那个时候唯一的 3D 模拟器是 PS 模拟器 PSEMU PRO，大约有 30% 的 PS 游戏可以运行，人们对于 3D 模拟器的印象是"不稳定，速度慢，使用困难"，最大的问题是几乎没有什么游戏是可以用模拟器完成的。用模拟器来运行 3D 游戏那时候是件痛苦的事情。随着 PSEMU PRO 因为内部测试版被偷偷发表而停止开发，整个 3D 模拟器出现了一个相对真空的阶段。所以对于那些眼花缭乱的 3D 街机游戏，大多数人是想也不敢想的。但是，你要知道模拟器圈子是个容易出现奇迹的地方：P

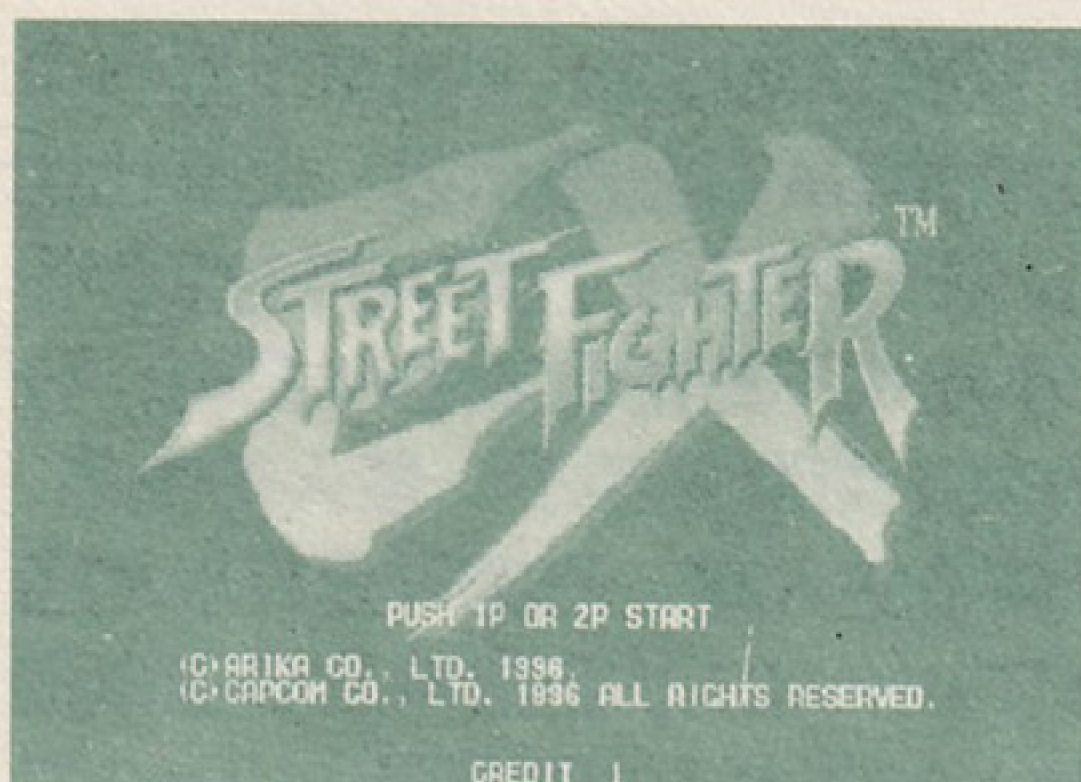
99 年 8 月份的时候，有一个模拟器给所有模拟器爱好者带来了前所

未有的冲击，它就是第一个次时代街机模拟器 IPMACT！ IPMACT 是一个模拟 Capcom ZN-1、ZN-2 以及 NAMCO SYSTEM 11 的模拟器，无与伦比的画面效果使模拟器爱好者们目瞪口呆。那个时候各个模拟器站点争相报道关于 IPMACT 的一切进展，IMPACT 小组也不断的发表各种抓图，狂钓大家的胃口。但随着时间的推移，IMPACT 渐渐受到了一些人的指责，因为 IMPACT 小组一直没有发表任何实际版本给大家，有的只是抓图和各种消息。而且在 99 年末的时候甚至传出了 IMPACT 小组放弃发表模拟器的消息，引起轩然大波。从后来 Billy 网站上的消息上来看实际上 IMPACT 小组在这段时间并不好受。IMPACT 原本是 CAPCOM ZN-1 和 ZN2 以及 SYSTEM 11 的模拟器，这些基板都是 SONY PS 的互换型基板，因此理论上模拟难度应该大致相当，但当 IMPACT 小组完成了 ZN-1 和 ZN2 的模拟后开始着手 SYSTEM 11 的研究的时候却大受打击。因为完全不同的加密保护而无法取得任何进展。最终当 IMPACT 发表的时候，SYSTEM 11 的模拟也依然没有加入。

在 2000 年 1 月份，IMPACT 的第一个测试版发表，支持了 CAPCOM ZN-1、ZN-2 的模拟，《街霸 EX》、《私立公平学院》以及《斗神传》等游戏在 PII 350+128M 内存的机器上运行效果相当完美，甚至带有声音的模拟。人们第一次感受到了 3D 街机模拟器带来的冲击。笔者当时机器很破旧，只能用 MMX233+VOODOO 的机器来跑跑最小的 SF EX，除了速度慢，画面方面真是完美的无可挑剔了。有趣的是在 IMPACT 发表后不久，很多网站传出了 IMPACT 的作者实际上就是 PSEMU 小组的消息。这也难怪，IMPACT 和 PSEMU 太像了，无论是界面，使用方法，还是游戏画面都很相似。不但如此，IMPACT 甚至使用与 PSEMU 完全一样的插件系统，两者的显示插件可以完全互换。但很快 IMPACT 出面澄清了事实，他们认为 IMACPT 可以使用 PSEMU 的显示插件仅仅是基于插件接口的巧合而已，他们很尊重 PSEMU 小组，但也请别人尊重他们。不过话是这么说，到后来大多数插件作者所开发的插件都变成了 PSEMU 和 IMPACT 通用的，这并不是件坏事。



但历史似乎总有相似的地方，PSEMU 的命运也降临到了 IMPACT 小



组的头上。最初的IMPACT测试版本只能运行97年以前的游戏，《Street Fighter Ex 2》等游戏是不能运行的。IMPACT小组的初衷无非是不想过早的让街机游戏搬上模拟器，以免影响厂商的利益，但模拟器爱好者们却不这么认为，他们认为应该得到完全版的IMPACT。于是在测试版发表没多久，一个用于内部测试的版本就被发表了。据说这个版本最初是放在一个法国FTP服务器上，只是由于测试员的疏忽，但随后便以光速在网上迅速传播开，谁也无发阻止了。这件事情对IMPACT小组造成很大影响，他们甚至在主页上警告大家不要使用这个版本以免遭受病毒侵害（实际上到底有没有病毒，现在没人说的清楚了，但笔者的确没有接到过有人中招的报告）。这之后IMPACT又陷入了沉寂状态，再也没有发表过新版本，只发表了一些抓图用来报告进展工作。

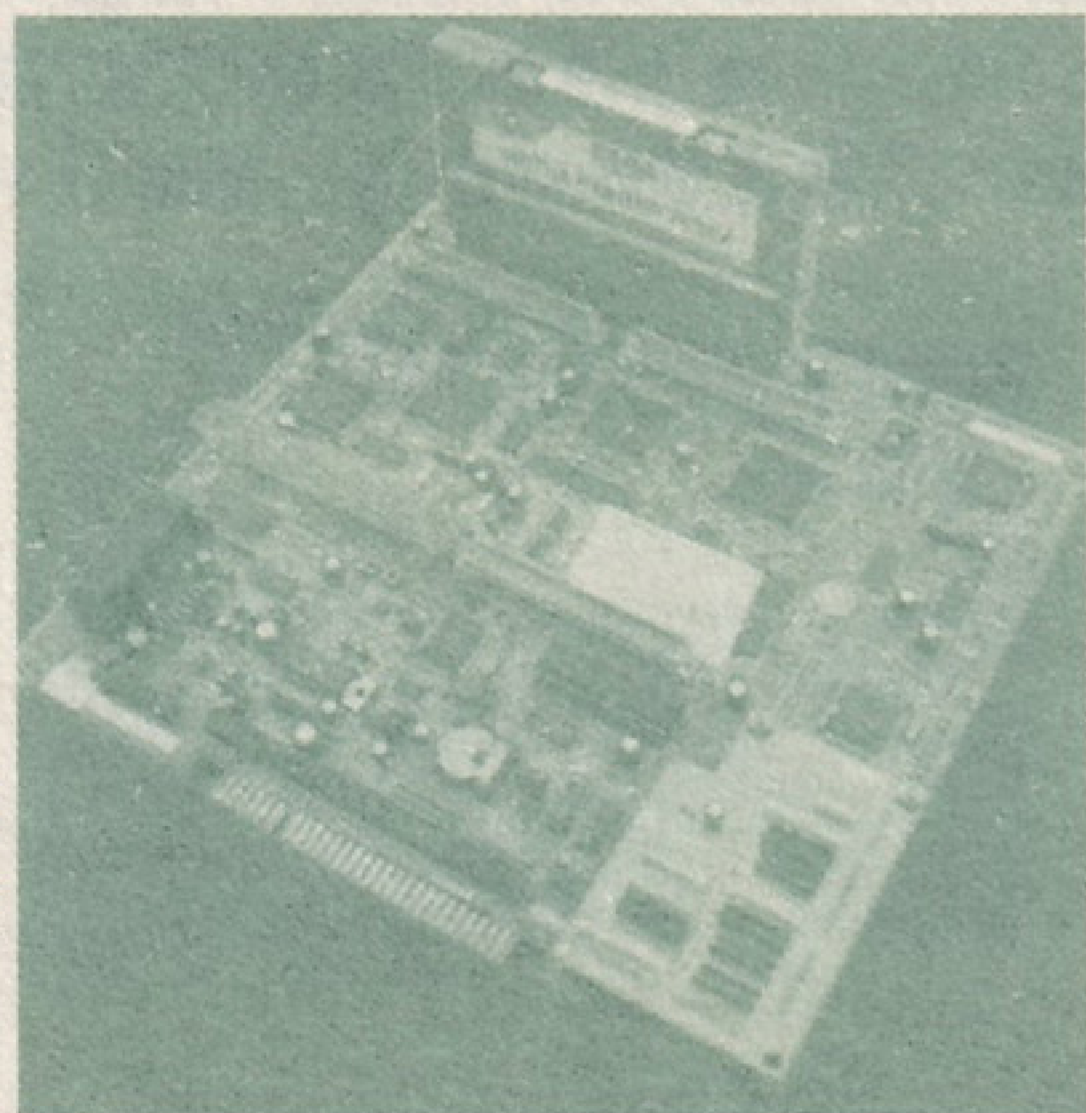
历史又往前翻了一页，现在是2000年的5月。当人们从IMPACT的冲击中渐渐冷却下来的时候，另一个有趣的东西出现在人们面前，SMOG--SEGA Model 1模拟器。这是一个让人很兴奋的模拟器开发计划，Model 1那种里程碑式的基板无论是象征意义还是游戏方面的意义都是非常巨大的。而有了IMPACT这样的先例，人们不禁对Model 1甚至Model 2、3浮想联翩……SMOG开始的表现也的确不赖，一个月后就宣布NEC v60模拟核心基本上完成了，《Virtua Racing》可以部分的运行。但很快SMOG就陷入了沉寂状态，相当长一段时间没有任何消息。后来按照作者自己的说法，SMOG在v60核心的模拟上遇到了问题，无法进行下去。在10月份的时候SMOG的作者发表了消息说依然在继续SMOG的开发，同时发表了一份v60的文档以寻求帮助。不久之后在JoseQ's EmuViews的The Rumor Mill中提到了SMOG作者得到了一些帮助，可以继续开发的消息，人们稍微松了口气。不过在这之后SMOG的作者澄清了一些问题，他告诉大家，Model



1硬件上还无法识别的东西有很多，在缺乏资料的情况很难模拟，尽管v60的核心可以得到完善，但仅仅如此是不足以运行Model 1上的游戏的。在接下来的一段时间里，SMOG也取得了一些突破，它成功的提取出了Model 1游戏的背景音乐，如《Virtua Racing》和《VR战士等》，但随后就没有什么消息了。

差不多是SMOG同一时期，另外一个Model 1模拟器Modeler也发表了模拟计划，与SMOG不同的是Modeler还是一个SEGA SYSTEM32模拟器。Modeler在图象方面的表现要比SMOG好很多，2D图象方面相当的完美，但3D画面部分则完全败下阵来，作者无法解开加密。随后Modeler公开了源码，并将开发权交给了Impact小组。在整个2001年，3D街机模拟器方面的发展几乎完全处于停滞状态，在秋天来临前几乎没有任何好消息。唯一公开的消息是Modeler在SYSTEM32的模拟上取得了极大的进展。一切都在悄悄的酝酿着……

当秋天来临的时候，一切有了新的发展。首先是Satourne，一个SEGA ST-V（Sega Titan S-Video）、SS模拟器问世了。ST-V基板是与SS完全互换的基板，同样使用两块SH-2作主CPU，其上有包括《VR战士1复刻版》、《VR战士Kids》等游戏。由于硬件上两者可以互换，所以Satourne的出现倒也不奇怪。但鉴于土星模拟器开发的极其"悲惨"的历程，当时对Satourne表示关心的人并不多。



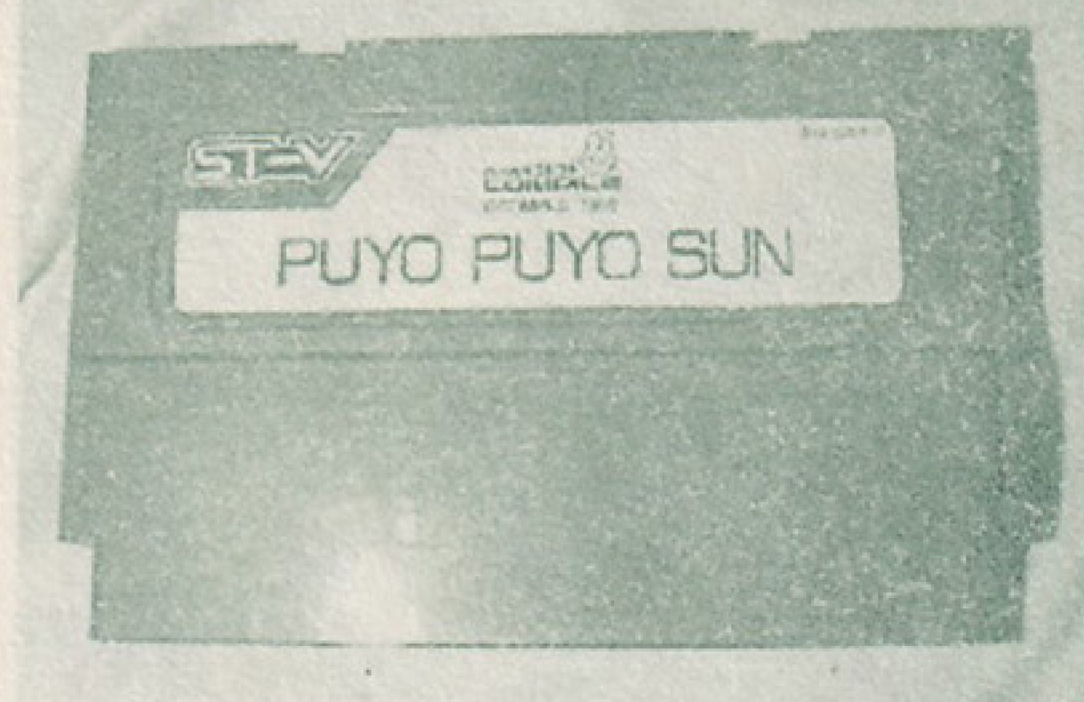
然后到了圣诞前夕，Impact的第二次冲击到来了，Namco SYSTEM 11模拟器S11emu发表！之前我们已经提到过，原来Impact就把SMSTEM 11作为模拟对象，但由于加密保护问题而最终只能搁置下来。但很显然在Impact小组沉寂期间他们并没有闲着，而是在积极的进行着保护破解的工作，终于有了S11emu这个成果。S11emu支持了包括《铁拳》、《魂之利刃》等在内的数款SYSTEM 11游戏，画面表现相当惊人。

在过完一个充实的圣诞节后，历史迎来了2002年。在2002年的第



一个月份里，就传出了关于ZiNc的消息（名字的大小写可不是随便的哟）。原来Impact小组表示ZiNc是一个S11emu的Linux移植版，但随后宣布Impact和S11emu正式停止，所有工作转移到了ZiNc上。实际上ZiNc就是两者的集合，现在ZiNc和Modeler是原Impact小组的全部工作了。一直到目前为止，ZiNc经历过几次升级之后，已经相当完美的模拟了CAPCOM ZN-1、ZN-2和SYSTEM 11。

当然在大多数时候，Satourne是最受瞩目的。这个ST-V、SS模拟器变的越来越完美 -- 至少从抓图上来看是这样的。对于ST-V和SS的模拟，一直是模拟圈里的心病，SEGA的硬件设计能力是大家都知道的，ST-V/SS采用双SH-2，大量的定制芯片，加上没有足够的资料文档，模拟起来非常困难。但经过长时间的开发，Satourne逐步完善了模拟核心。包括《VR战士复刻版》、《闪亮银枪》等游戏都有非常完美的画面。但Satourne像其他很多受到关注的模拟器一样，一直没有发表测试版，加上作者的主页看不明白，所以Satourne一直显得很神秘。不过最近Satourne终于发表了实际可用的测试版本。从实际表现来看Satourne的最大问题还是速度巨慢，即使在P4 1.7G的机器上运行也非常勉强，实用价值大打折扣，另外网上ST-V的ROM现在并不多见。

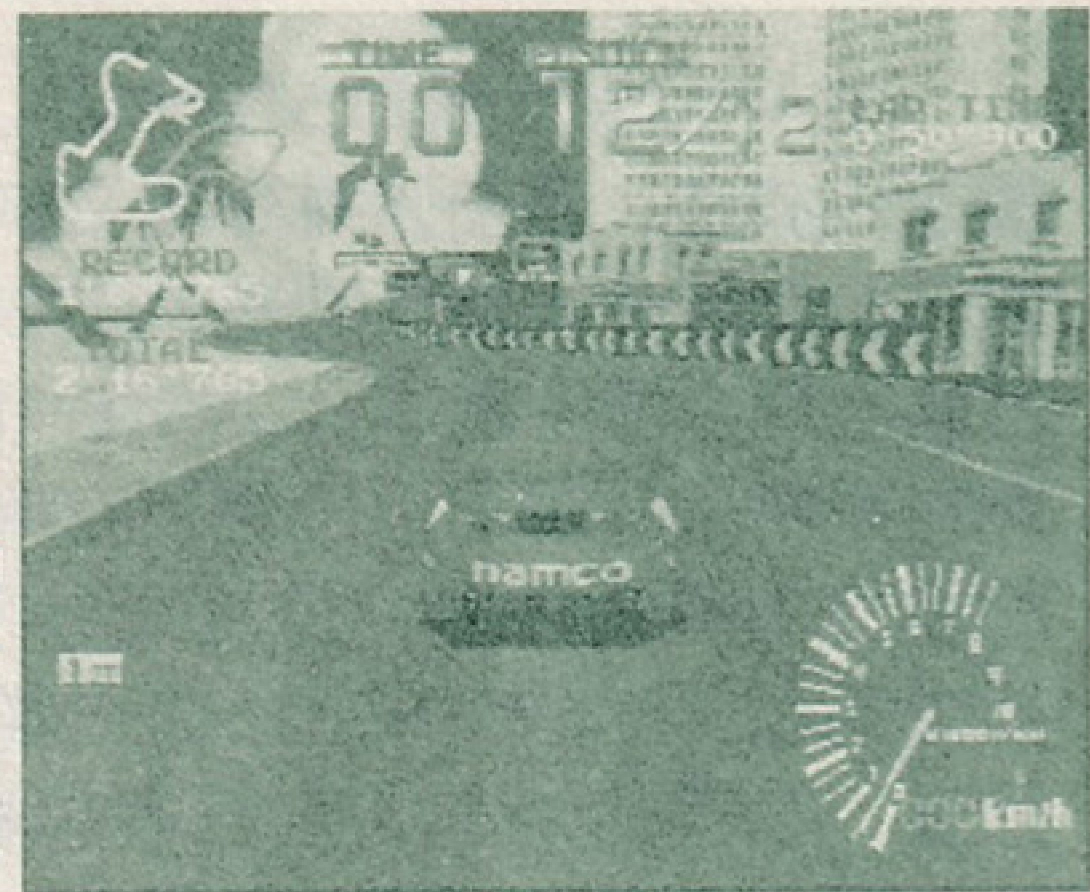


比起SEGA硬件模拟器那如同鸡肋一样的模拟效果，真正给人震撼的还是来自NAMCO的基板。在7月中旬，街机模拟之王MAME在WIP消息中发表了另人既震惊，又兴奋的消息 --MAME支持了SPUER SYSTEM 22上1996年发表的《Prop Cycle》！这既是MAME第一次支持3D街机游戏，也是模拟史上首次发表NAMCO SYSTEM 22硬件模拟核心。尽管驱动方面还很初步，有大量的图形错误，而且没有声音，但驱动核心已经完成的事实告诉人们SYSTEM 22的模拟是可能的。而且现在M680x0模拟核心已经相当成熟了，这看似令人惊讶的成果其实也在情理之中。说起提交这个驱动的Phil Stroffolino，是相当老牌的MAME Devs成员，他提交了

大量的NAMCO游戏驱动和修正，是个NAMCO专家，甚至《Prop Cycle》的基板也是由他捐赠给Guru小组进行Dump的。

在MAME宣布了有了SYSTEM 22的驱动之后，紧接着就迎来了另外一个惊喜，历上第一个NAMCO SYSTEM 22模拟器--viva nonno！这回人们到不太惊讶了，这是当然的事情嘛。viva nonno的最初版本只支持两个游戏，《Ridge Racer 2》和《Rave Racer》。支持3D加速，声音。viva nonno与MAME显然有着相当深厚的联系，它对68020的模拟使用的是"MUSASHI" 3.3版680x0模拟引擎，作者是Karl Stenerudm，而Karl正是MAME Devs的成员，他进行了大量了M68K的优化工作。随着SYSTEM 22的模拟，SMSTEM 22的ROM Dump成了受关注的问题。目前存在的ROM实际上就只有《Ridge Racer 2》和《Rave Racer》而已，因此行┤ 朔⑵鸽司杩罨疃　手鹑ump计划。相信不久之后，SYSTEM 22的游戏就会全部落网了。

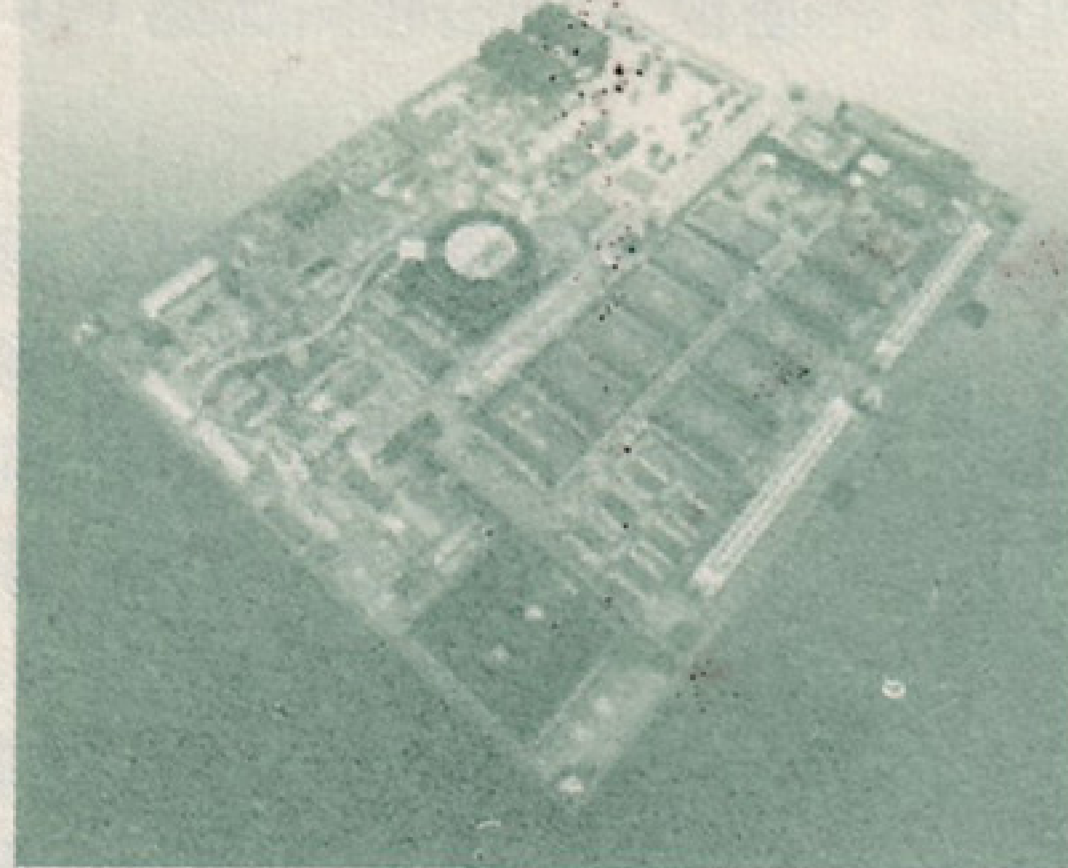




第三部分：未来的展望

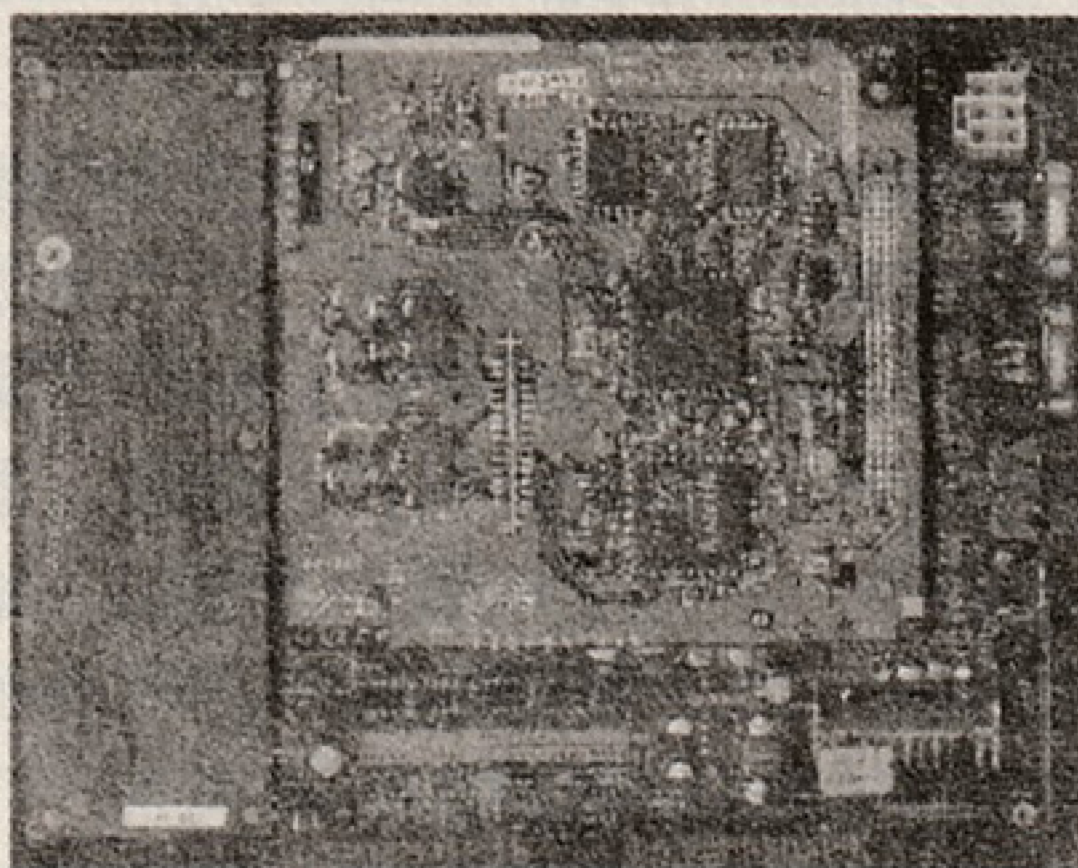
3D街机的模拟无疑是模拟器圈中技术含量很高的部分，从它的发展历史来看，阻力主要来自于硬件复杂以及资料的缺乏。模拟器程序员大多数是业余爱好，对于一个复杂的系统，他们没有过多的时间进行开发研究工作，这是造成3D模拟器开发普遍缓慢的主要原因。有人说模拟器的开发正遭遇到第一次技术瓶颈。一方面现有的开发手段对于复杂的大型街机系统以及超高性能的家用主机而言实在力不从心，另外一方面以往的开发经验对于3D系统没有什么帮助，面对这些复杂的系统，开发者没有可借鉴的例子，要完全依靠摸索尝试，进展缓慢。如果没有些能改变这种情况的方法，那么很可能在以后相当长一段时间内，不会有大的作为。目前3D街机模拟配置要求过高也是一个不小的问题，以现在的情况来看，一台1G Hz的PC机是起点，随着模拟

对象机能的提高，配置要求也一定会随之不断提升。



但从另外一方面来说，早期的3D基板，比如Model 1、SYSTEM21等等，开发难度要小的多，而且Model 1已经有了比较完善的CPU核心，缺少的只是如何解决保护问题而已，这情况和SYSTEM 11很类似，所以乐观点的看法也许不久之后Model 1能有所突破。另外SH-2的模拟核心现在越来越完善，MAME的彩京游戏驱动，GENS的32X驱动，都证明现在SH-2的模拟核心，加上有了SSF、Satourne等完成度很高的SEGA SS模拟器，所以ST-V的模拟程度相信可以得到提高。如果再想远些，目前DC模拟器也很活跃，CPU模拟核心已经初步得到完善，如果有一天DC模拟能够完成，那么与其互换的基板Naomi 的模拟也是有可能的。

NAMCO方面SYSTEM 22、SYSTEM 11都相当完美的模拟成功，很令人振奋。目前只是等待ROM 的Dump和模拟核心进一步的完善而已。比较令人期待的是SYSTEM 11的强化型SYSTEM12的模拟什么时候出现。由于基本上SYSTEM12只是SYSTEM 11的强化型，所以相信模拟核心应该可以有借鉴作用，但考虑到SYSTEM12的机能强大，即便有模拟器开发，游戏能运行到什么程度还是未知数，相信配置要求不会只比SYSTEM 11高一点。另外PSX互换型基板很多公司都有开发，以目前SYSTEM 11模拟器的完成度，相信会对这些基板的模拟有很大的借鉴作用。

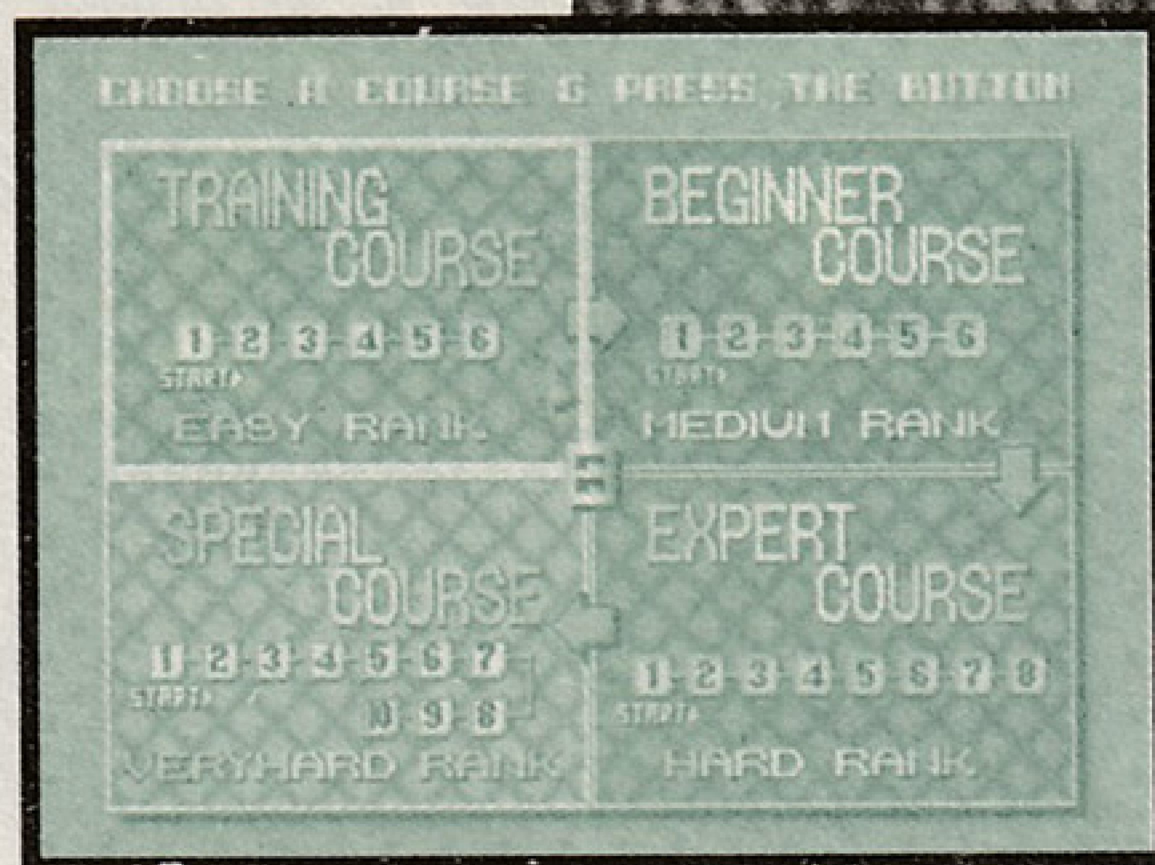


以后街机模拟器的发展过程会怎样，谁也不知道，但我相信结果是可以预测，只要有足够的耐心，任何期待中的梦想都会实现的，一定：）

CAMELTRY

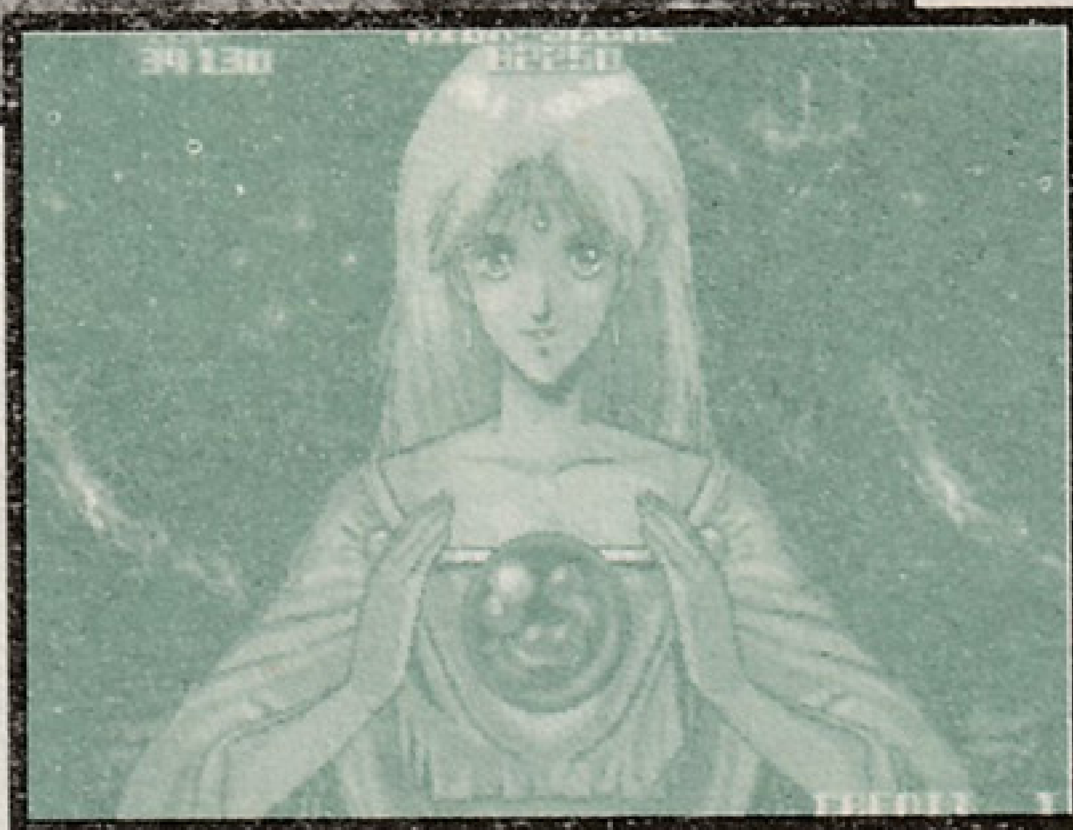
■ 模拟器：MAME32

■ 厂商：Taito

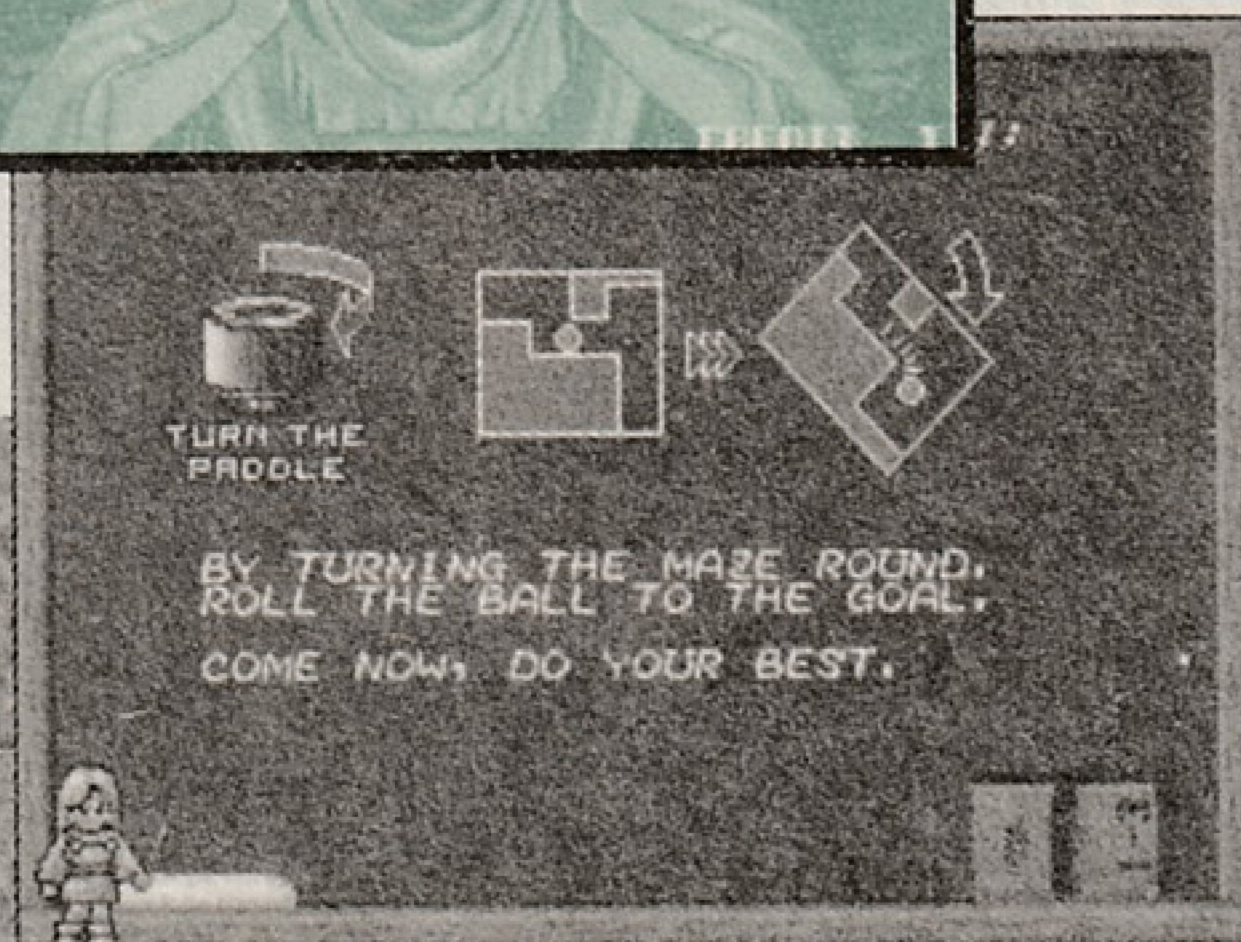


一只很好玩的过关游戏，游戏控制是非常简单，是控制画面左转，右转而使弹珠顺利到达终点，但是想要顺利过关就要花一番功夫啦！游戏有丰富的背景，玩家可以从视觉上去感受游戏特色，可别忘了玩游戏哦！游戏一共有四个难度，每一个难度的场景都不同，就算玩家是每个难度逐一逐一去挑战，都不会觉得闷，反而会越玩越有兴趣。第一个难度是教学的，每过一关就会教玩家一种控制或者是关卡中的障碍物和得分之类等，相信玩家过了第一个难度一定会学会过关的技巧，令玩游戏更有乐趣。

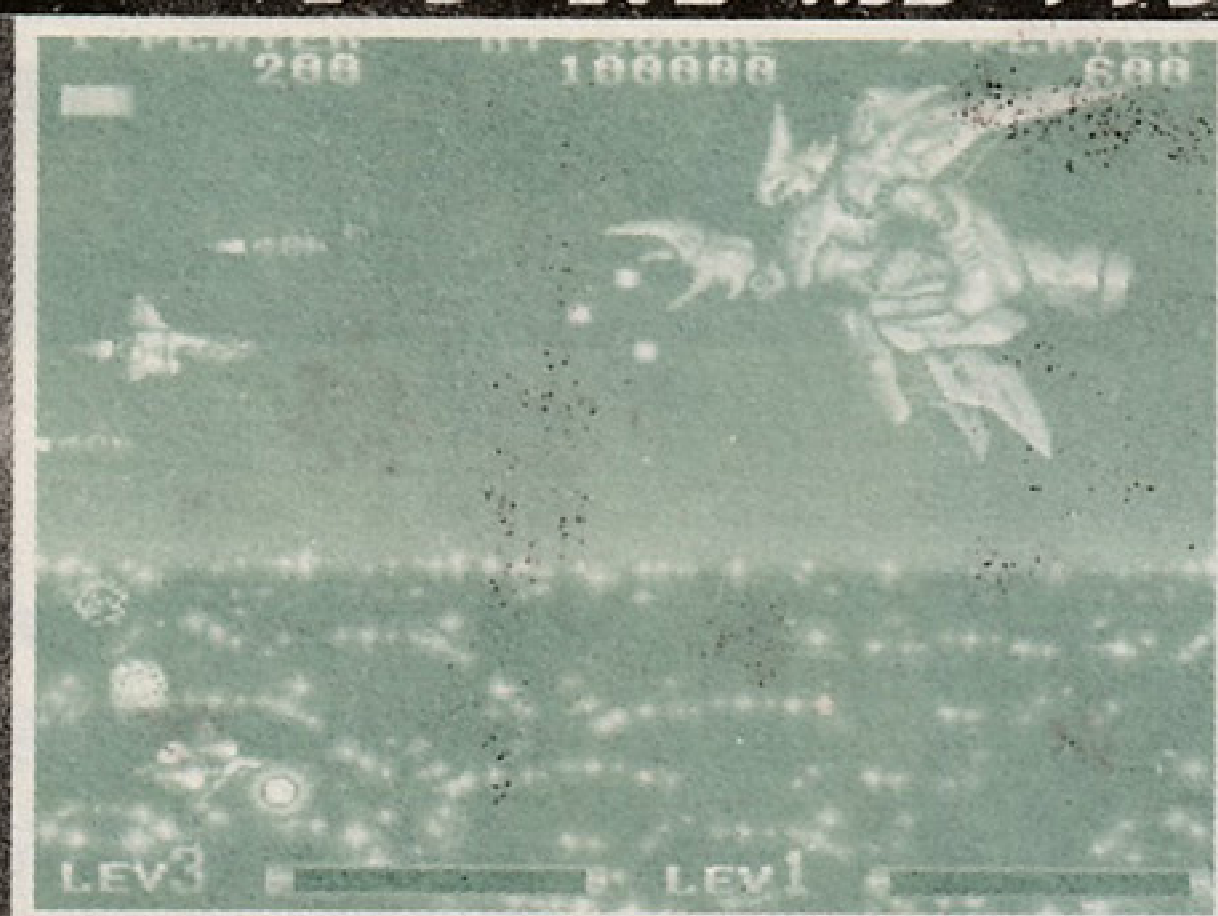


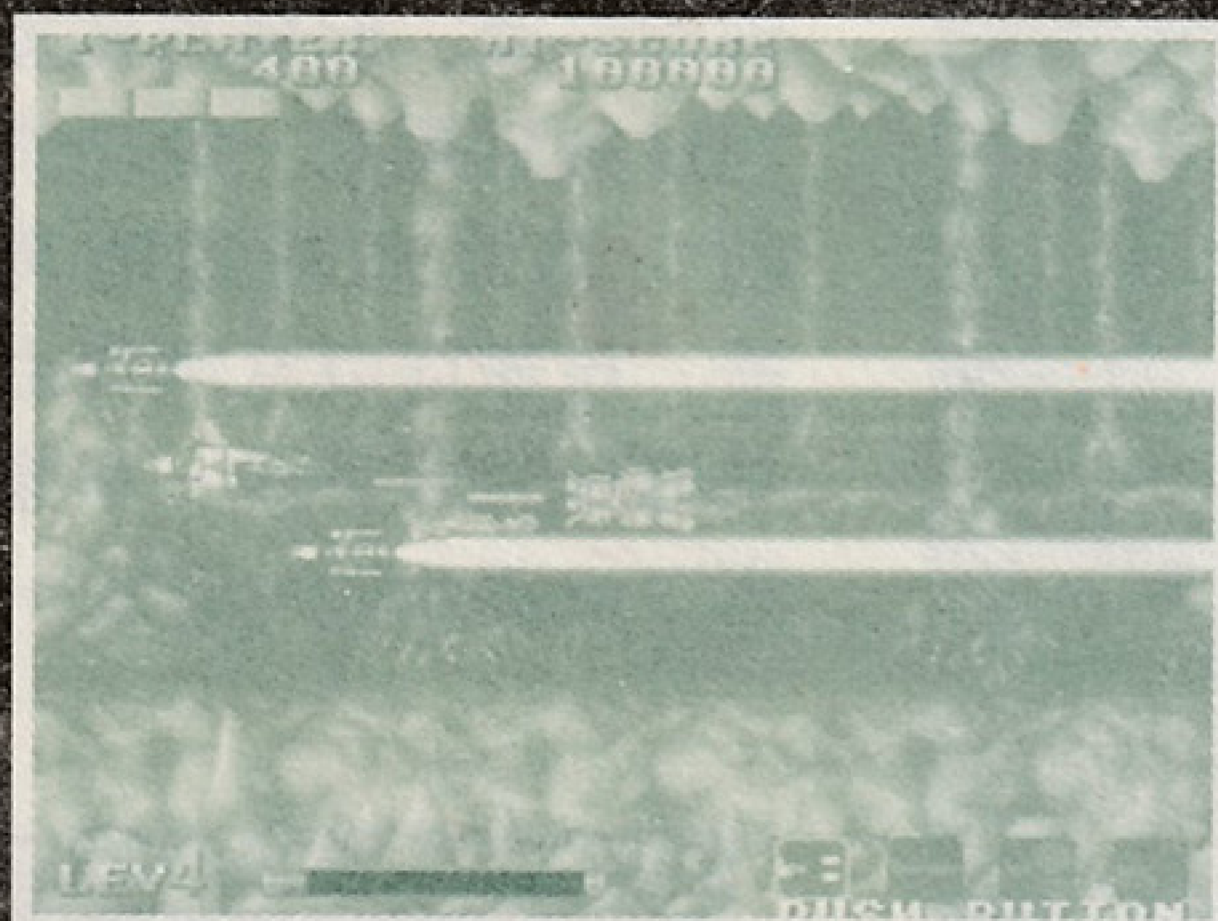














地球受到不明外星人袭击，为了保卫地球，英勇的战士驾驶着战斗机去消灭敌人。游戏是横版的飞行射击类型，游戏节奏紧凑，射击超爽，绝对适合飞行射击游戏玩家的需要。游戏共有六关，从给外星人袭击的地球开始打到外太空敌人的基地，每一关都有强劲的敌人，只要一不留神就会被击落啦！游戏最有特色就是它的武器系统。游戏一开始就有四种武器可以任玩家选择，超强的雷射激光，机关炮等等，增强武器的威力，是靠在战斗中击落敌机取得经验值来升级武器威力，在战斗中级数同时也是控制辅助攻击小飞机的战斗模式，每升一级就会多一种，玩家可以通过变换来设定自己喜欢的武器模式，而每次过关之后都可以重新选择武器类型。

EDF地球保卫战

E.D.F.

EARTH DEFENSE FORCE

■ 模拟器：MAME32

■ 厂商：Jaleco

GRAND PRIX STAR

F1明星汽车大奖赛

■ 模拟器：MAME32

■ 厂商：Jaleco

一款非常有真实感的一级方程式赛车，在当时街机上是很受欢迎的游戏之一，当你手握方向盘，不顾一切踩尽油门，旁边的观众予以赞赏的目光与喝彩声的感觉简直就是正点，不妨在这里回味一下。游戏从赛道，到方程式赛车，真实感及临场感都非常强，都足以让玩家可以忘我的投入一级方程式赛车的比赛中。游戏有3条赛道，难度都不同，加上难控制的赛车，真是很考验玩家的驾驶技巧。游戏除了真实感强外，还有赛车必不可少的速度感啦，赛车最高的速度，可以到达三百多公里每小时，真是快的惊人，玩家可不要光享受速度感和真实感，啊～～看路啊！小心翻车！看，又撞了。



三条难度不同的赛道



一不小心就会失控的哦！！



强烈的临场感



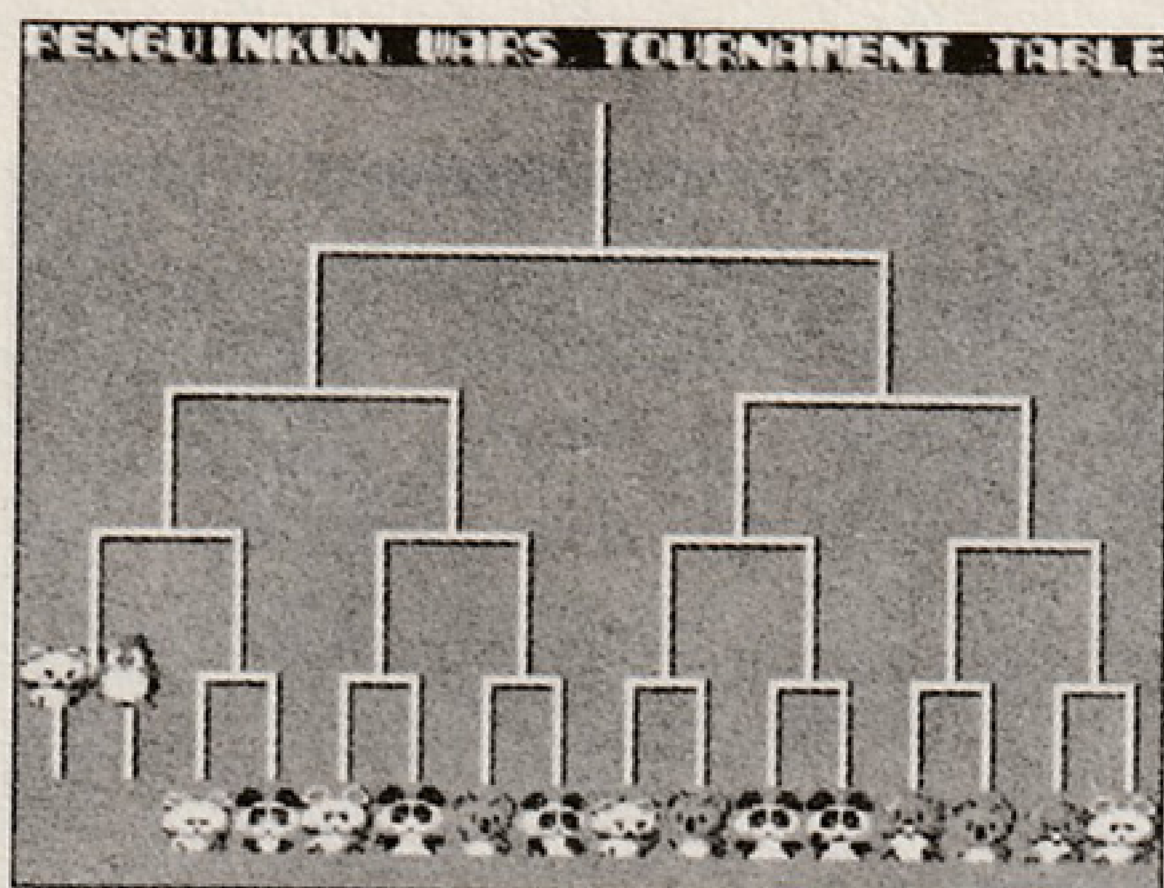
你拿到奖杯了吗？

E
下
游戏基地

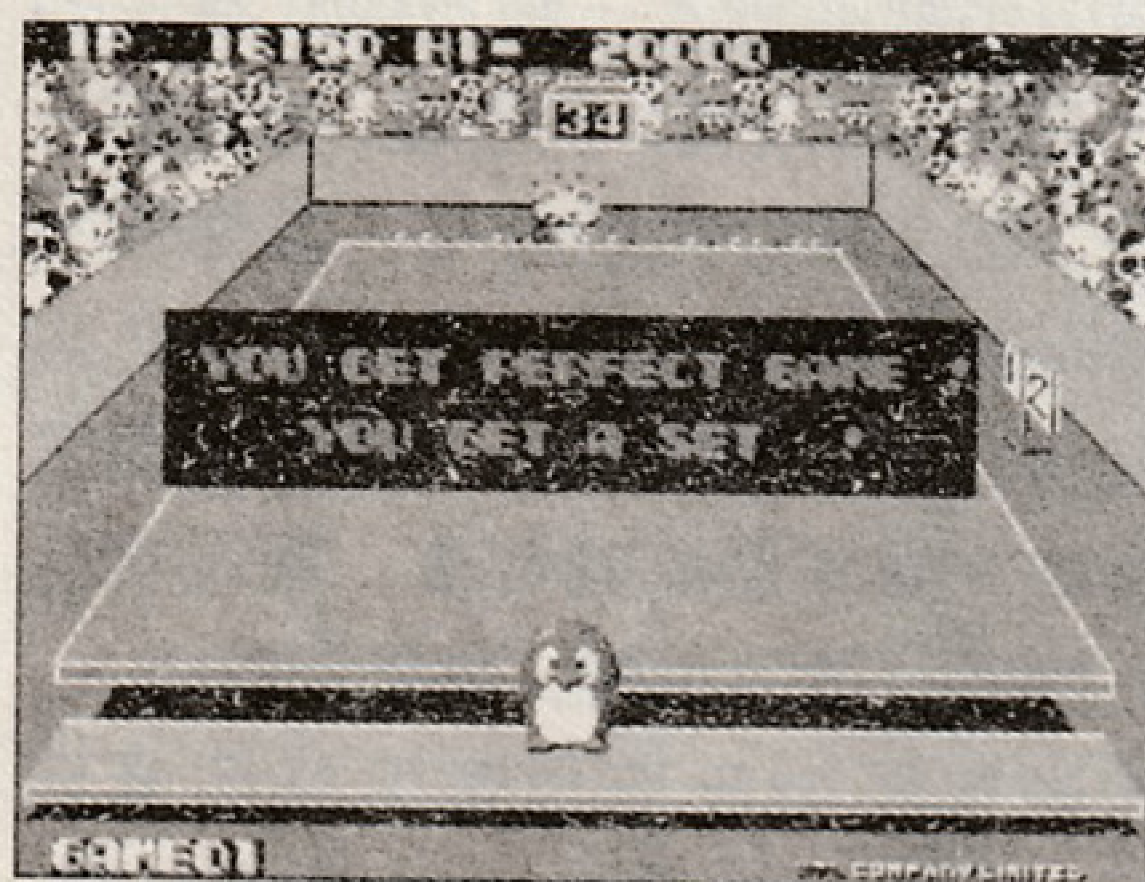
Penguin-Kun wars

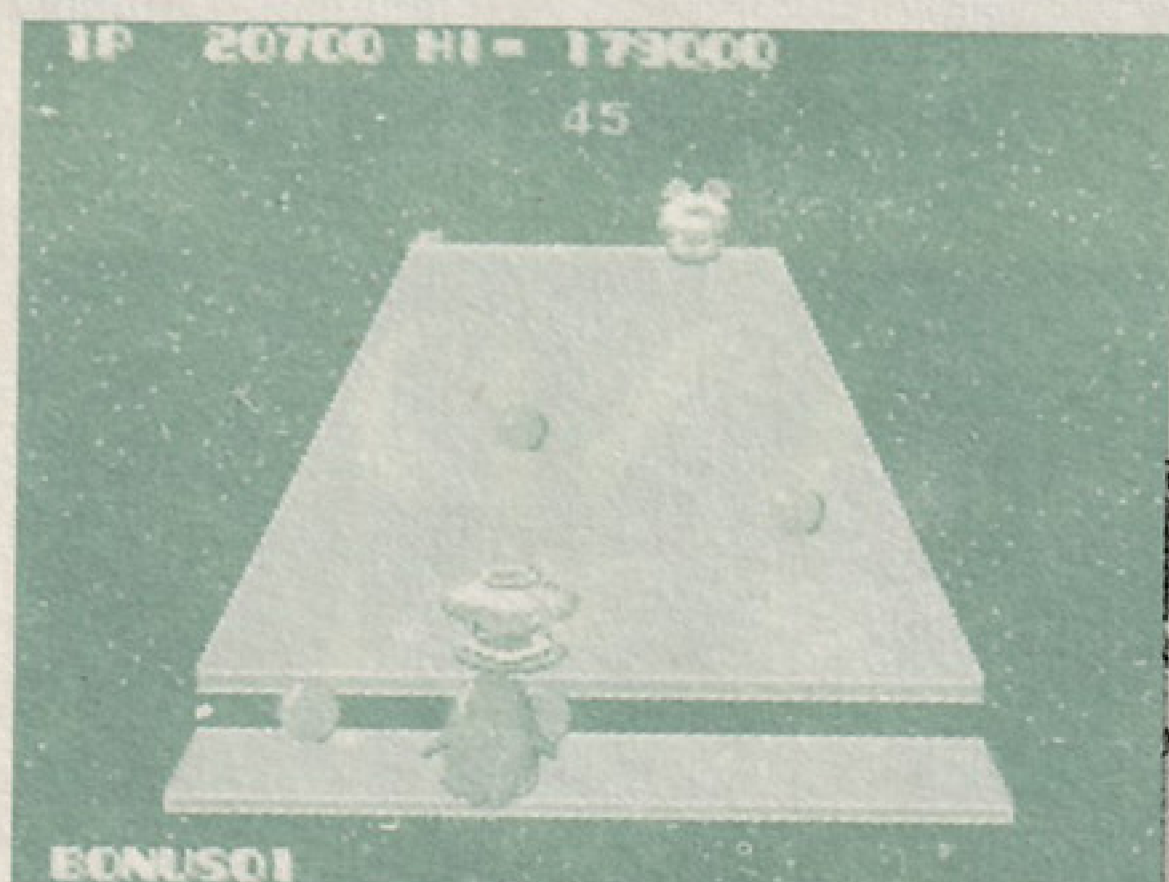
■ 模拟器：MAME32

■ 厂商：upl

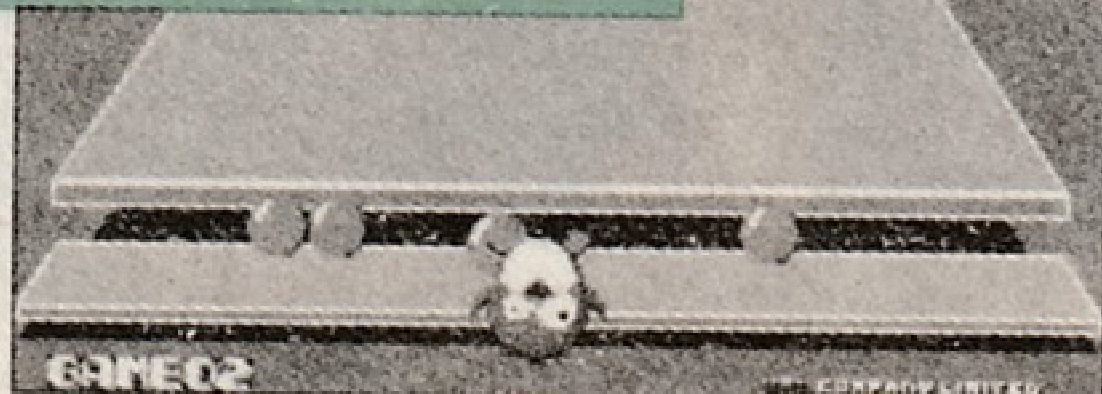


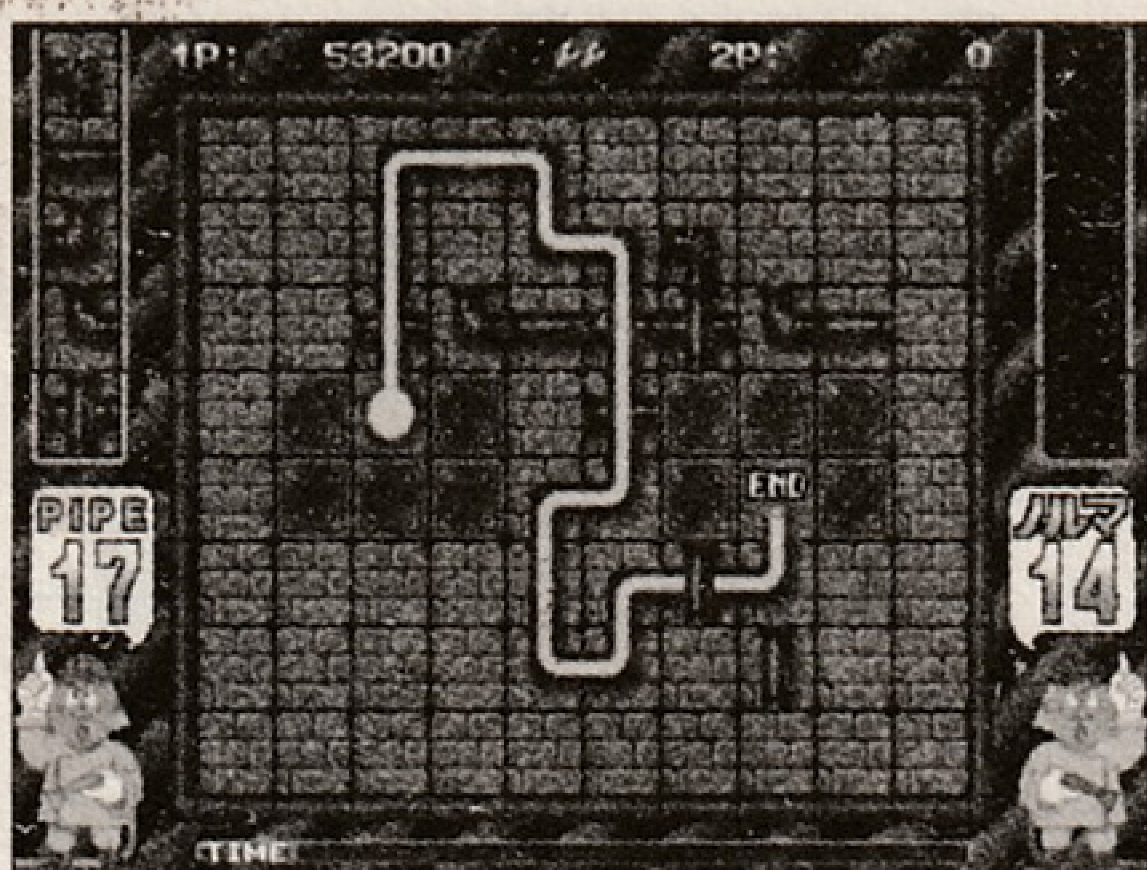
游戏有很可爱的小企鹅，小熊。画面颜色丰富，游戏简单很容易就可以玩上手，玩法是将自己这一边的球，扔到对方那一边，只要把自己这一边的球全部都扔过去对面就赢了，或者是等时间倒数完后看那一边的球数少那就是赢的一家。一但玩此游戏就会很想玩下去，好像打不爆机就不罢休似的，就是因为游戏简单，所以不用怎样去费神玩，只是轻轻松松去玩就行了，不过也不要小看电脑哦，到了最后一个对手，要赢它可是非常困难的哦。











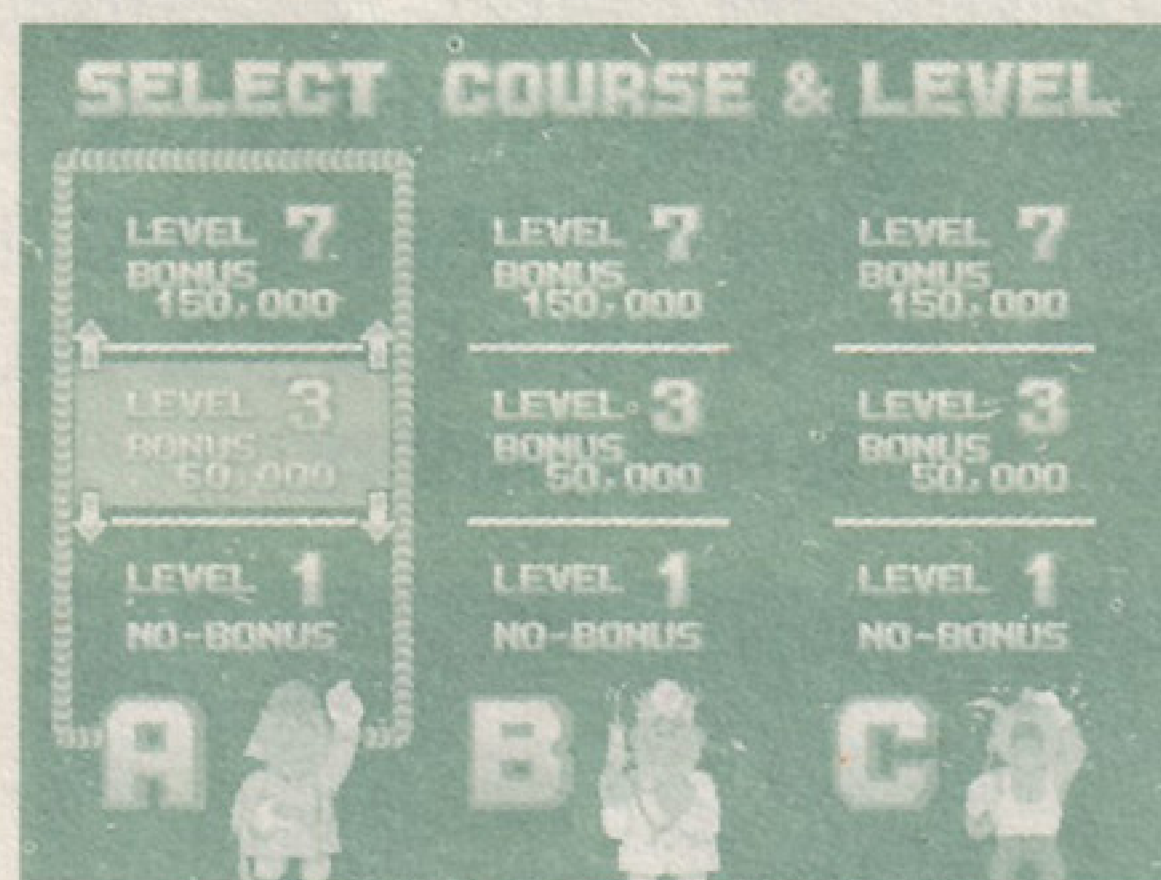
■ 模拟器：MAME32

■ 厂商：Video system

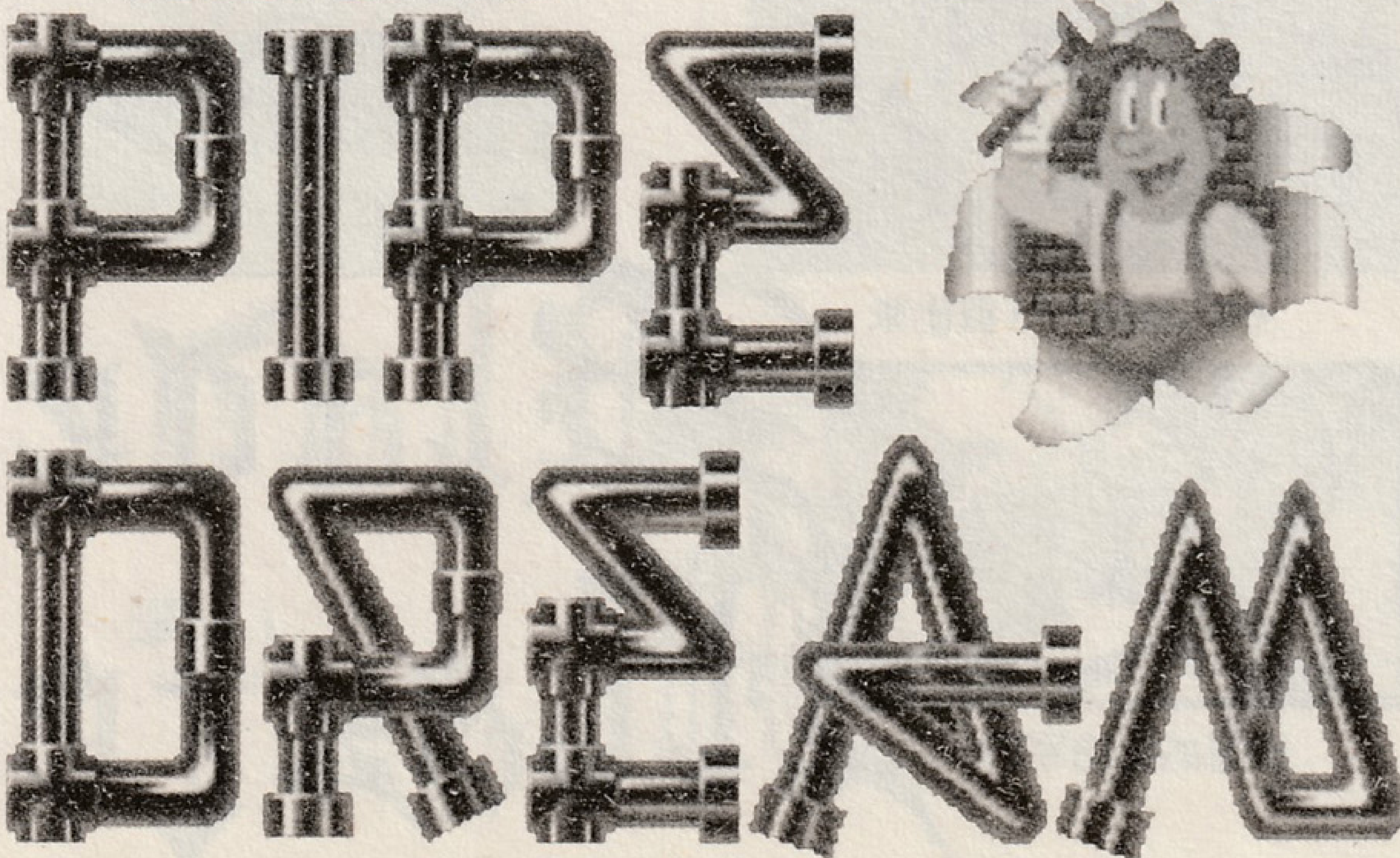
一款很好玩的水管游戏，讲求头脑和动作要协调，要准确预测好时间和水管的接拼，一个不留神就会 GAME OVER 啦。游戏有三个角色给玩家扮演，消防员，医生还有水管工人，根据扮演角色不同，难度会有所变化，但玩法还是一样的。选择水管工人是简单难度，游戏中没有太多的障碍物，可以比较容易的过关；选择消防员是普通难度，在这个难度中就有一些障碍物而难度相对加大了一些，对于聪明的读者来说，应该这个不难办到吧；选择医生这个难度是最刺激的，要在规定的时间内，把规定长度的水管接搏成功，加上障碍物超多，时间上也很短缺，所以要求玩家要手脚快，头脑灵，这就是游戏的特色。各位快选择自己喜欢的角色去游戏吧！：P

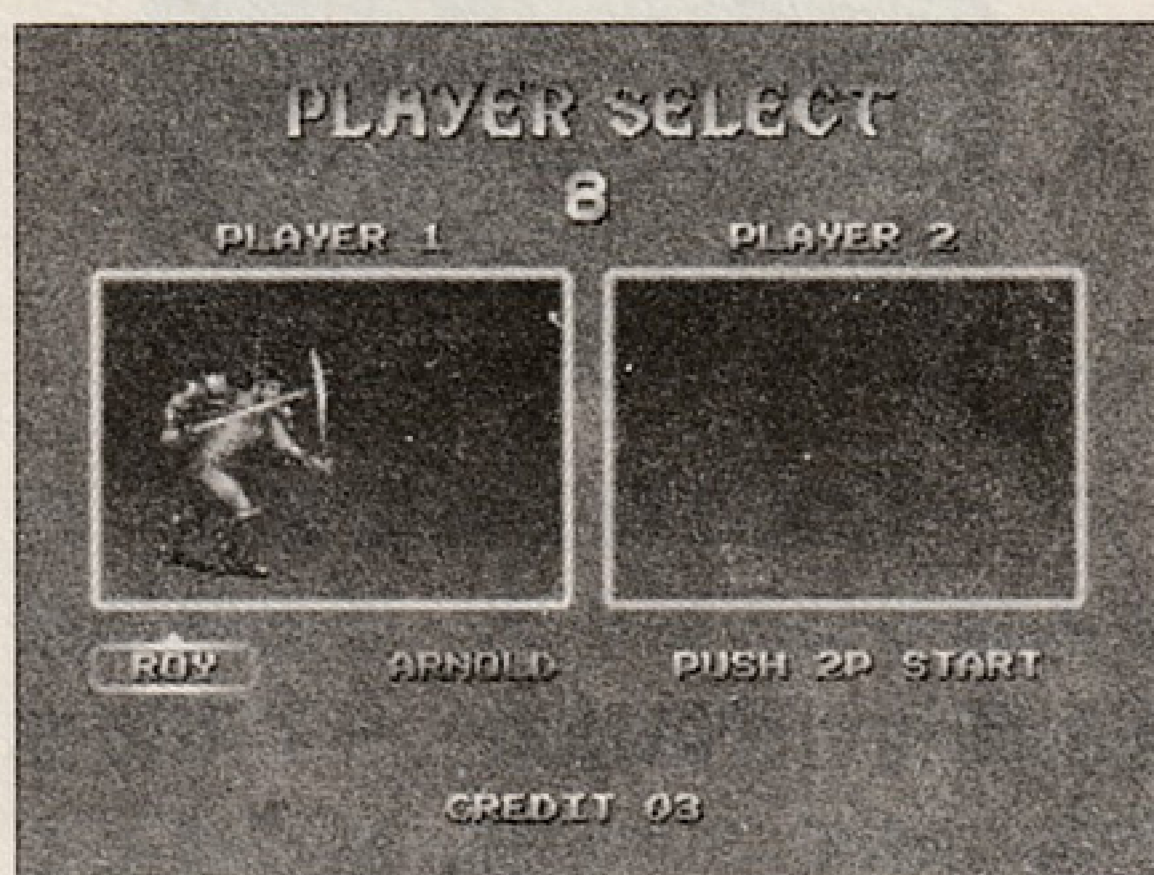


选择医生职业进行游戏



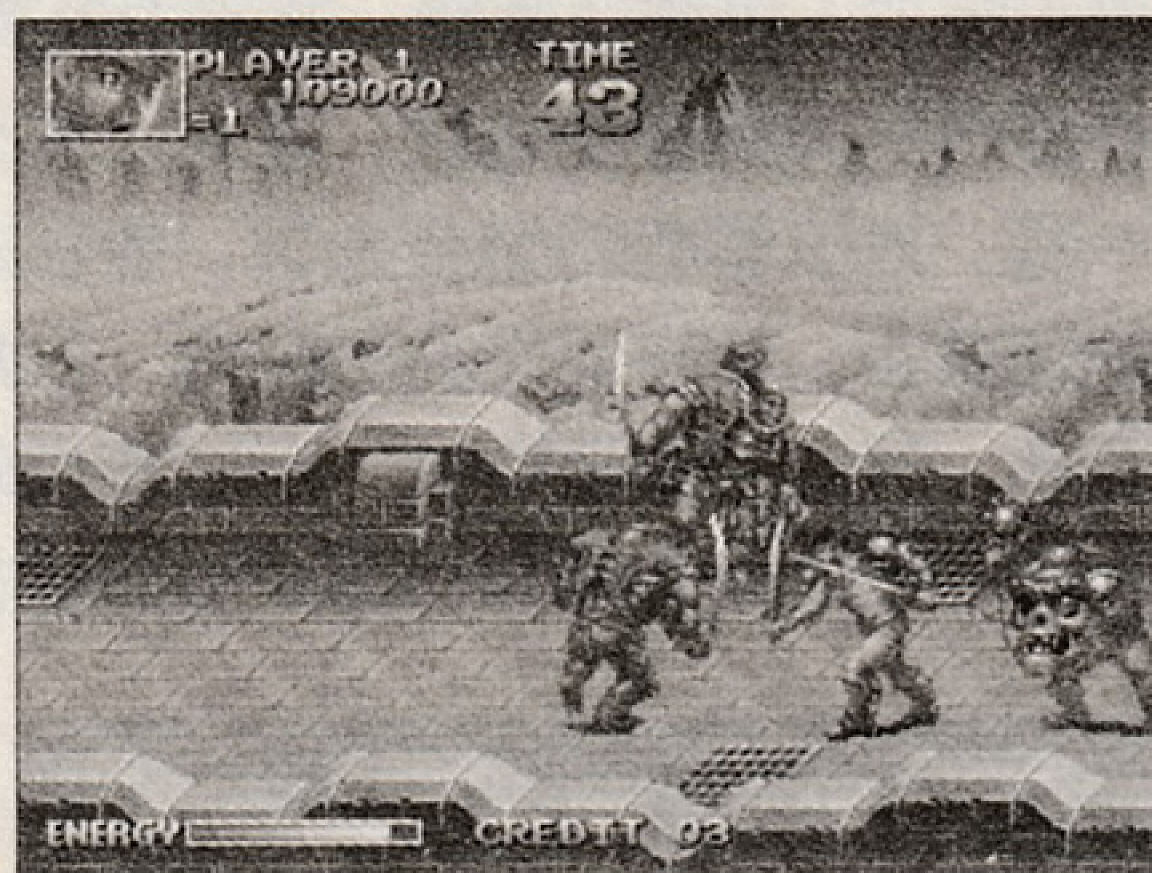
有三个程度可供选择





选择勇者

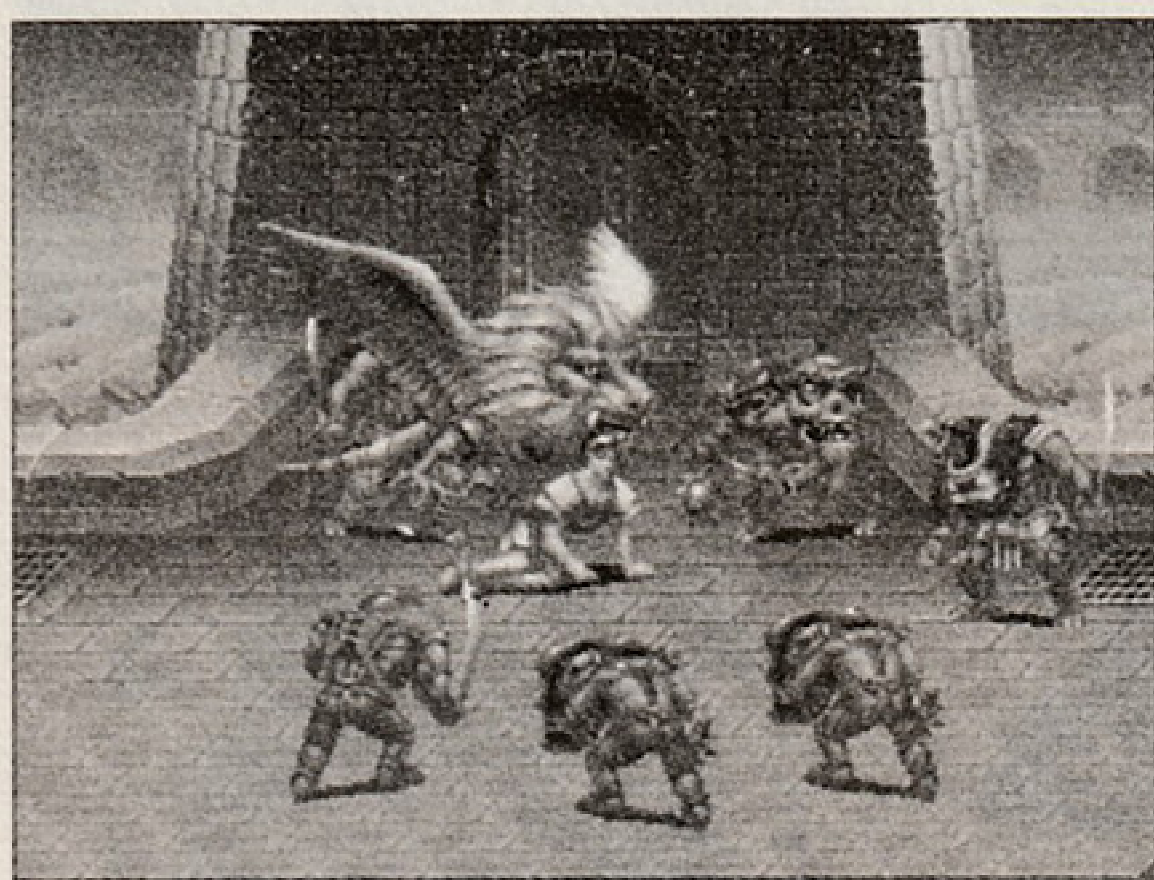
无所畏惧的勇者手持宝剑，向黑暗军团的大本营勇敢杀去，救出被黑暗军团掳走的同伴，这就是Blade Master－刀锋领主，一款令人怀念的街机游戏。游戏共有两位主角，一位是拿着剑的剑士，另一位是手持长枪的勇士，游戏的每一关都有很多敌人，还有难以对付的BOSS把守着，想要过关真不是一件容易的事啊！不过都难不到我们的勇士，把敌人一一击倒，救出同伴。游戏的控制系统比较简单，并不复杂，只须控制人物的行走，跳跃和攻击就可以完成整个游戏，虽然游戏没有复杂的出招，也没有什么物品的使用，但可玩性一点也不弱哦！这样也好，不用在海K敌人的时候要顾着选这物品加血挑那刀子甩人的，只要攻击再攻击就可以啦，打败邪恶的黑暗军团！！



敌人可不是吃素的哦！！

■ 模拟器：MAME32

■ 厂商：Irem


快把漂亮MM救出来


邪恶的黑暗军团

Blade Master™

BATTLE FLIP SHOT 盾牌大战

■ 模拟器：MAME32

■ 厂商：Visco



所谓盾牌大战，当然是使用盾牌进行游戏啦，游戏里共有五位角色可供选择，每位角色都有自己独特的个性哦！玩家就是要选择他们其中一个来赢得比赛，可是你的对手也不是好欺负的，他们也会拼了命去争取比赛的胜利，所以难免有一番龙争虎斗。游戏在控制方面除了用盾牌来格档飞过来的球，在球飞过来的时候按攻击键还可以发出绝招球，每位角色的出绝招的速度跟灵活性都不同，这些都是要靠玩家自己慢慢研究啦，挑选出适合自己的角色进行比赛。还有一点的是千万要小心自己身后的那些物品可不要给敌人打中哦，全部都消失的时候你就地重新再玩过这关了。综合了说游戏非常有趣，跟朋友对战就是更有意思啦，大家可不要错过哦！





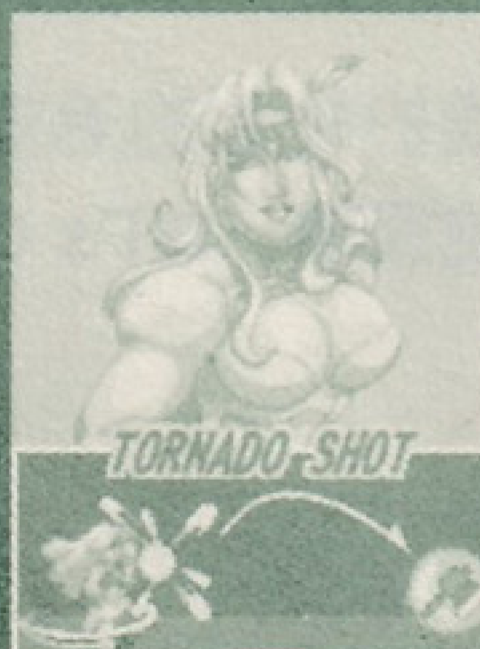
CHINTA NEMOTO
Sex:Male
Country:Japan
Age:27
Birth:2102.4.7
Blood:B
Size:188cm83kg
Job:Without a job
CREDIT



Sex:Female
Country:Spain
Age:20
Birth:2109.10.12
Blood:A
Size:166cm55kg
Job:University student



Sex:Male
Country:America
Age:42
Birth:2087.8.17
Blood:O
Size:198cm126kg
Job:Policeman
CREDIT



BLOODY WOLF
Sex:Female
Country:Mexico
Age:28
Birth:2101.12.6
Blood:O
Size:178cm67kg
Job:Programmer



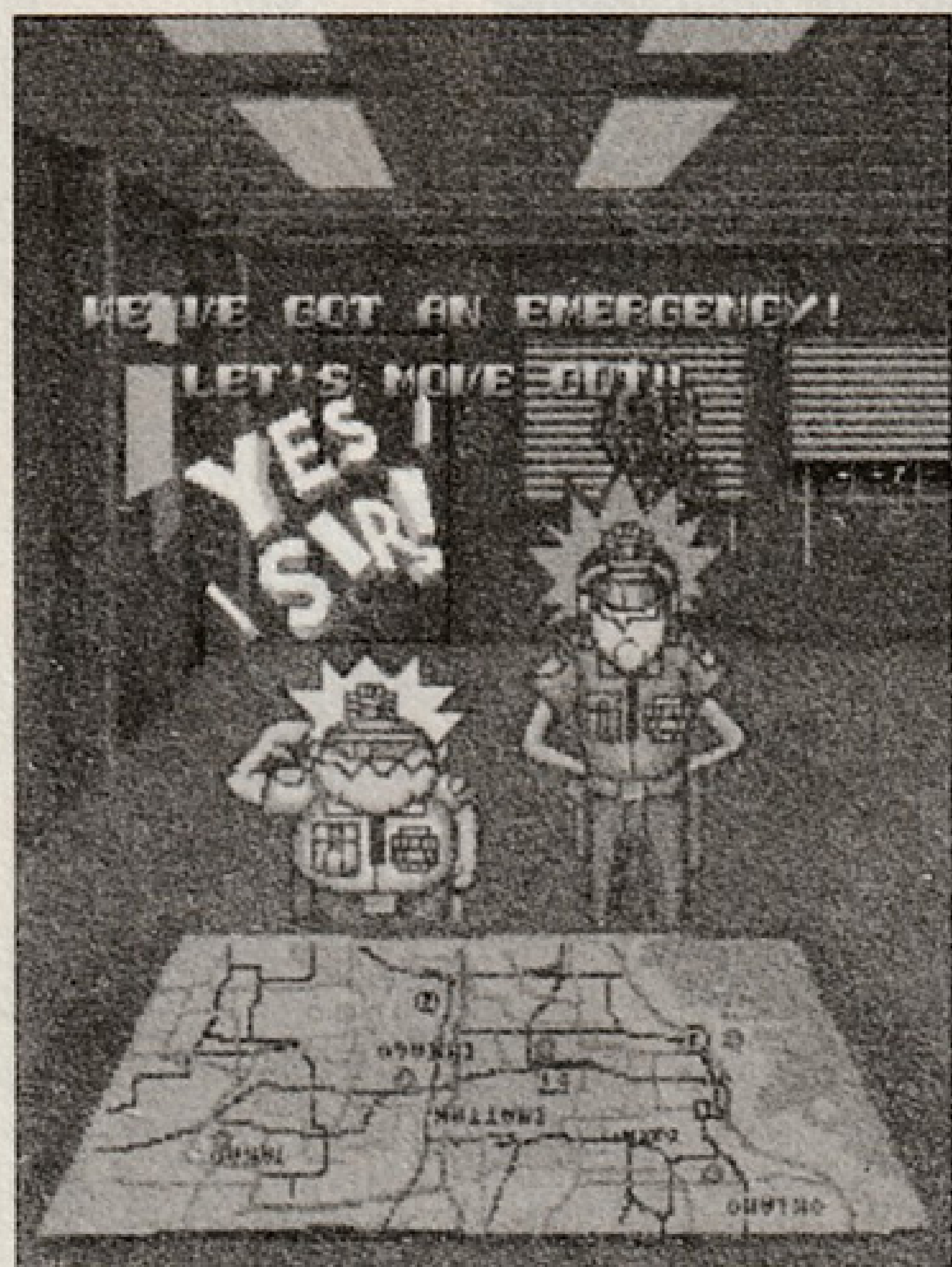
SAIMON
Sex:Male
Country:Brazil
Age:34
Birth:2095.7.13
Blood:B
Size:184cm80kg
Job:Debt collector
CREDIT 00

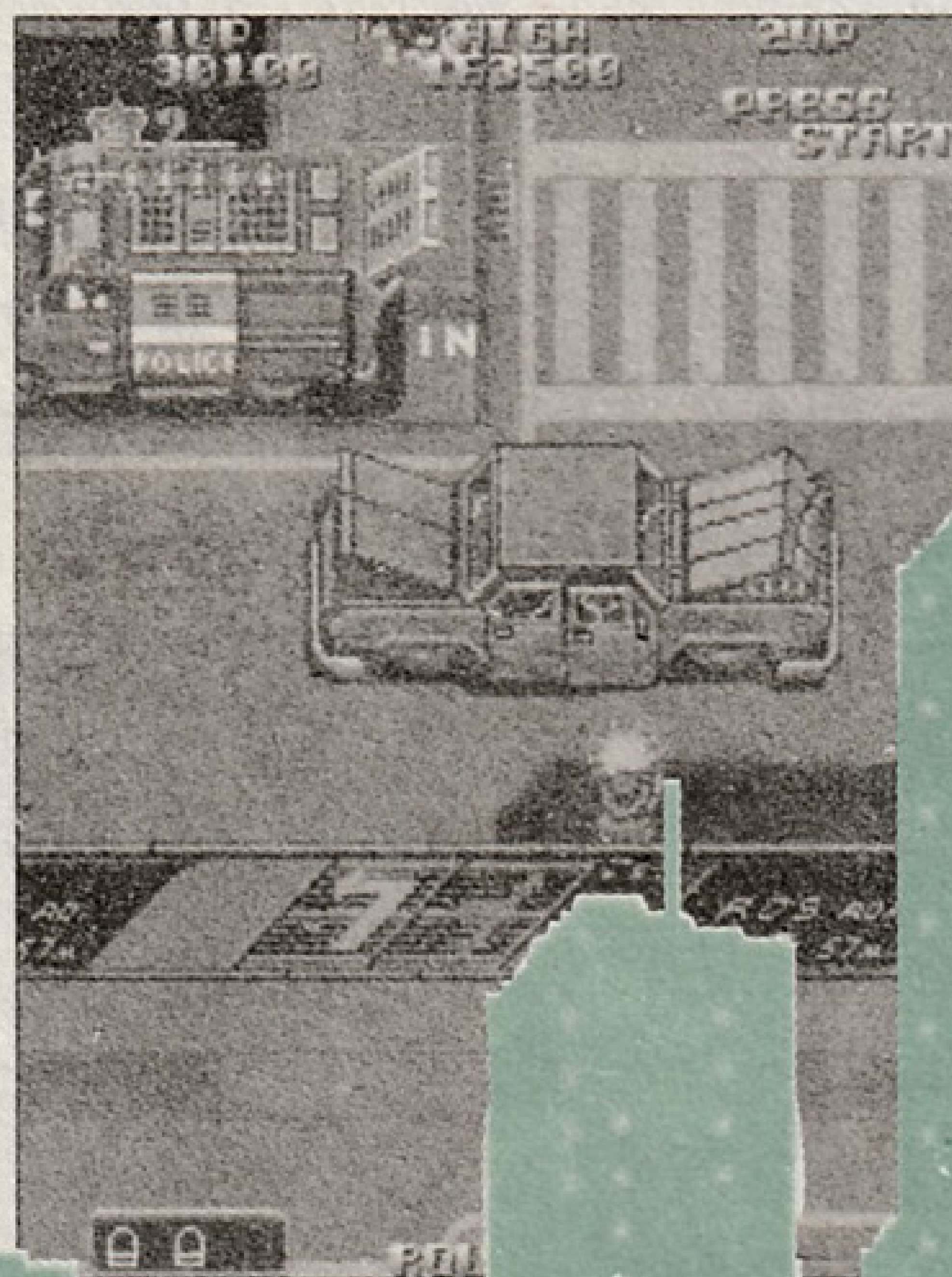


■ 模拟器：MAME32

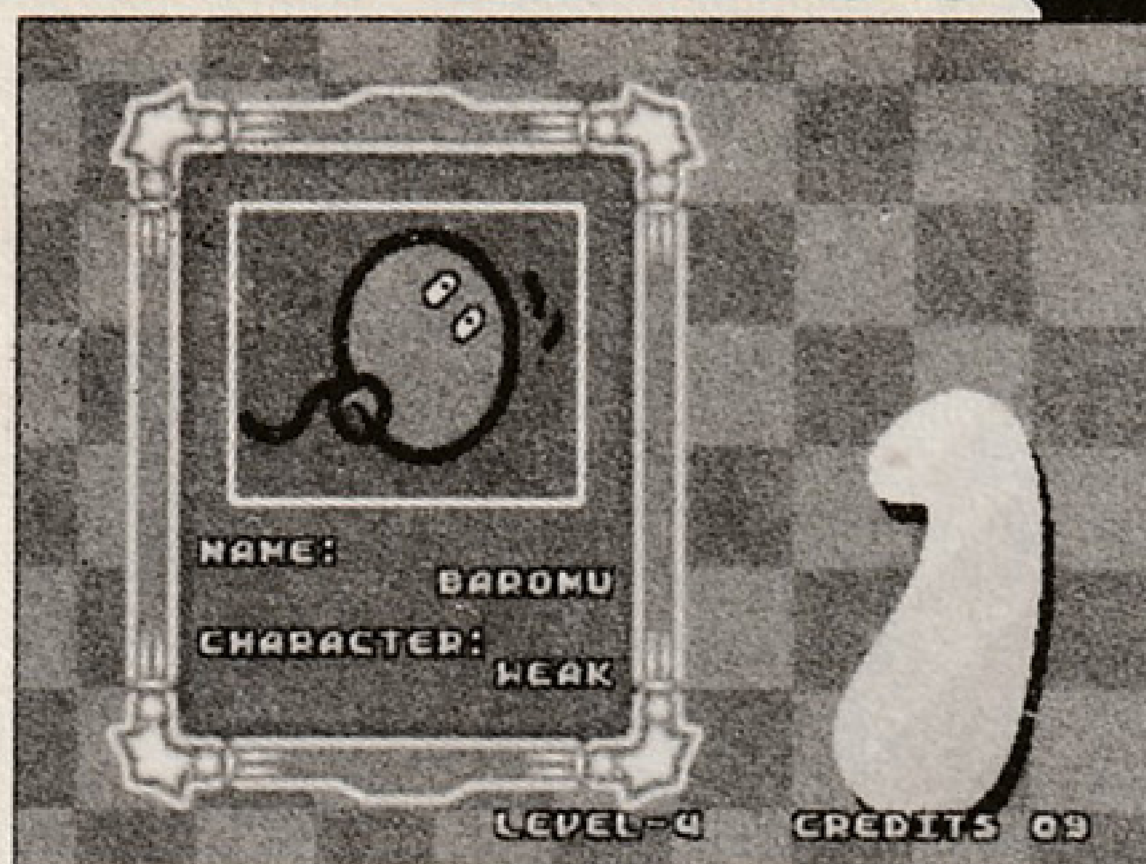
■ 厂商：Konami

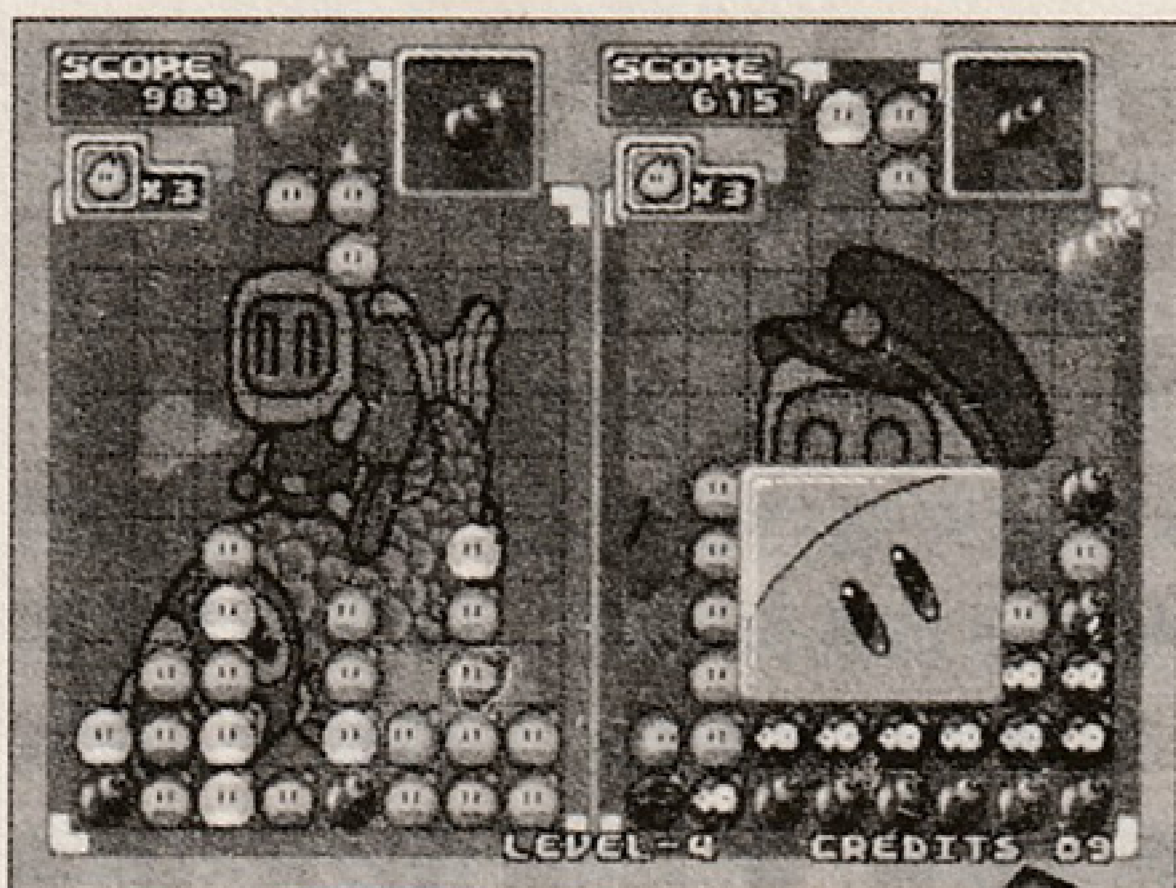
铃铃铃……位于繁华闹区的银行的警钟响起来啦！原来有一大票匪徒在抢劫银行，城里的所有警员马上出动，誓要把匪徒缉拿归案。玩家所做的就是要扮演一位警员，任务就是要把抢劫银行的匪徒都捉住。在游戏开始就可以看见一大票盗贼携带赃款从银行出来，一边走一边开枪，一点都不放身为警员的你在眼里，玩家就是要把这一邦坏家伙统统捉拿。游戏是属于射击类型的，一路上不断会有很多坏人阻止你，不过都不会是身手不凡的你的对手啦。捉住的匪徒的头领，把他押上警车，就可以获得加分和增强威力的武器，游戏可供两人同时进行游戏，跟partner一起上吧。





各位警员，为了维护社会的治安，务必要把这一邦匪徒统统捉拿，LET's GO!





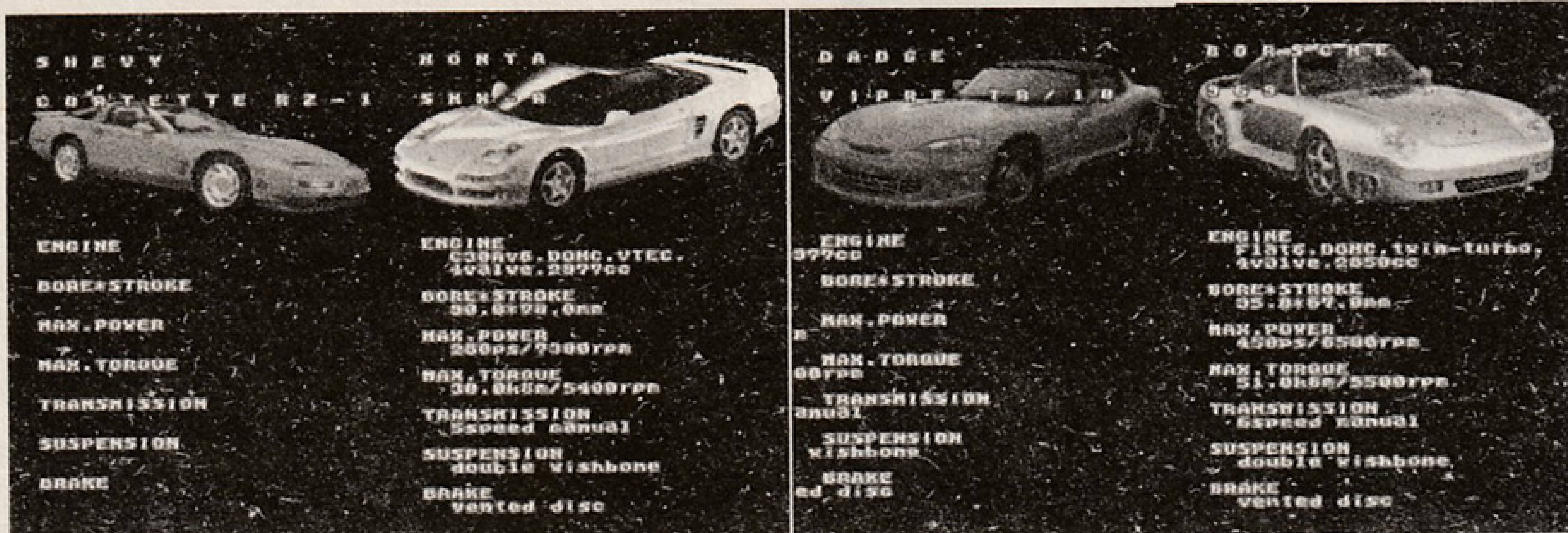
不用多说这个游戏了，这就非常有名的炸弹人的派生作品 - 游戏炸弹人方块，以炸弹人为主题的方块游戏，与一般方块游戏一样，可以和电脑对战，也可以两位玩家对战。玩这个游戏时，最重要的是要眼明手快，不能让对手有喘息的机会，要不然，瞬间逆转，输的可能就是你哦！游戏特别之处就是，在一边消去方块的时候，画面中间会有一个炸弹，那个炸弹会随着你消去方块的数量，变得越来越大，等到不能再大的时候（哇～～小心炸弹），那就是爆POWER的时候啦，不仅可以瞬间扭转败局而且还可以消灭对手，实在是痛快，但不要忘记对方也可以这样对付你哦，人对手炸回头，那可不好受啦。用炸弹炸对方还是让对方炸自己呢？？？那就要玩家自己去玩

■ 模拟器：MAME32

■ 厂商：Hudson

Panic Bomber BOMBERMAN



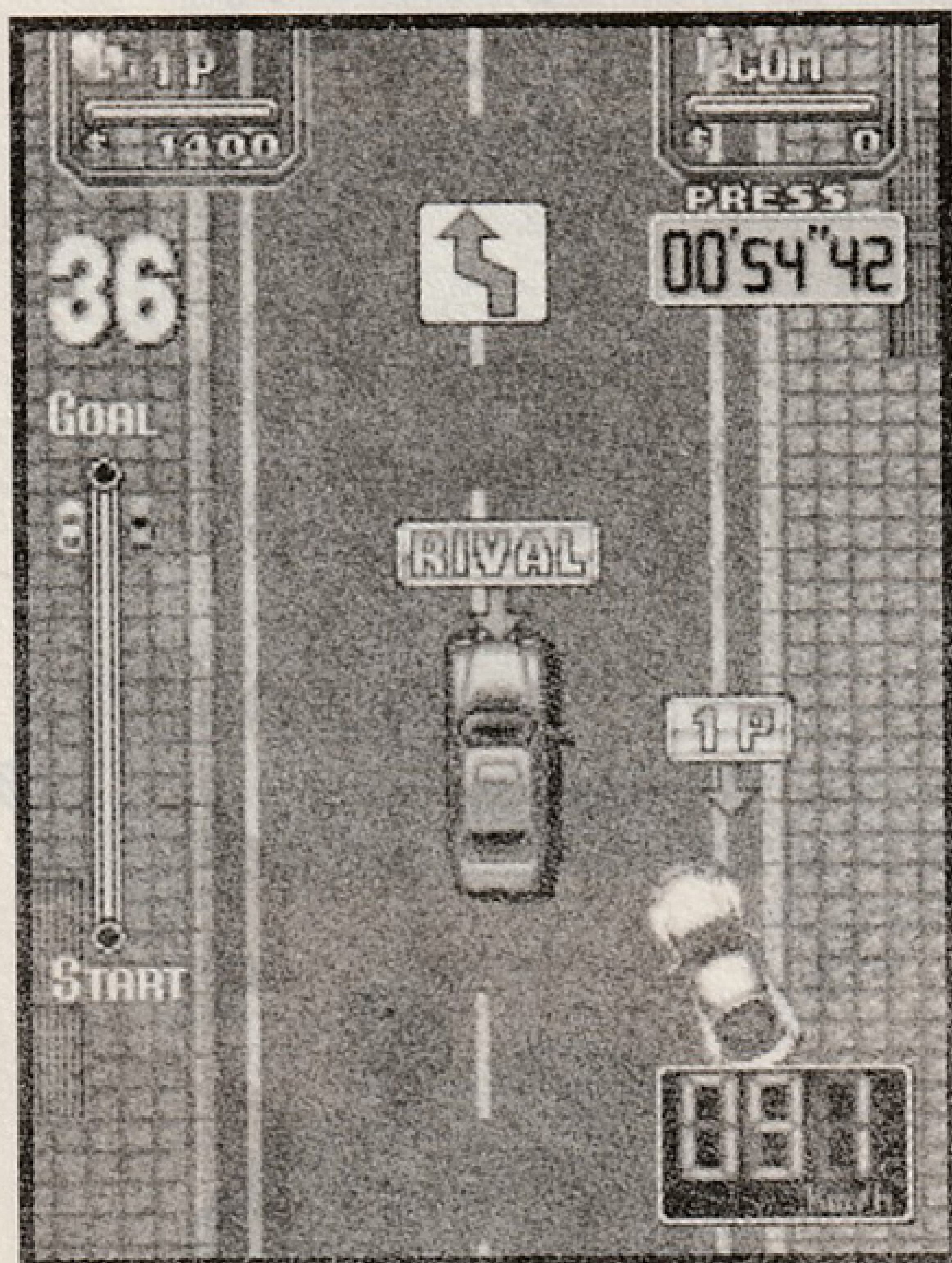


一款很好玩的赛车游戏，游戏是用俯视的角度来进行比赛，是没有给车子的安装配件之类麻烦事，只要挑选好心爱的赛车尽情去飞车就行了。游戏中共有十辆车可供玩家选择，每一款车子都是各位梦寐以求的名贵跑车，玩家就是用自己选择的跑车，到全世界各地去挑战、比赛，赛道有公路、桥梁、森林、泥路等等地形来进行比赛的，每一条赛道都不同特性，各位还地花一下工夫去慢慢适应各种地形，要不一个不留神就会翻车的哦！可都是名贵跑车啊，可要爱护着点哦！！呵呵……因此务必要玩多几次来熟悉赛道才行。比赛过程中，除了对手还会有其他的

■ 模拟器：MAME32

■ 厂商：VideoSystem

LETHAL CRASH RACE



车辆在跑道上行驶，可别撞到其他车上丢了名次哦！说真的，如果用名贵的跑车来比赛，小编我自己就不舍得了，不过这是游戏，所以大家可以尽情去享受的飞车和撞车。



GUNDAM BATTLE ASSAULT

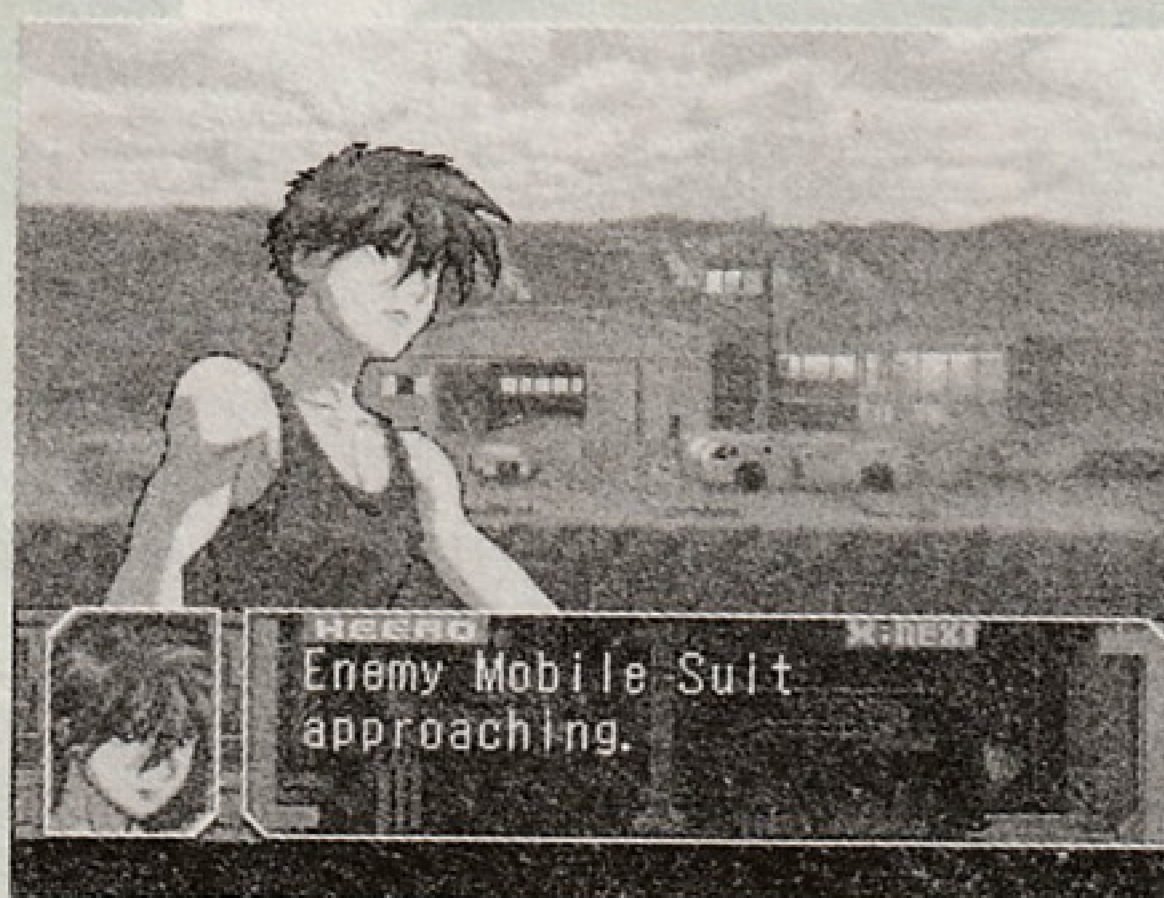
■ 模拟器：EPSXE

■ 厂商：BANDAI

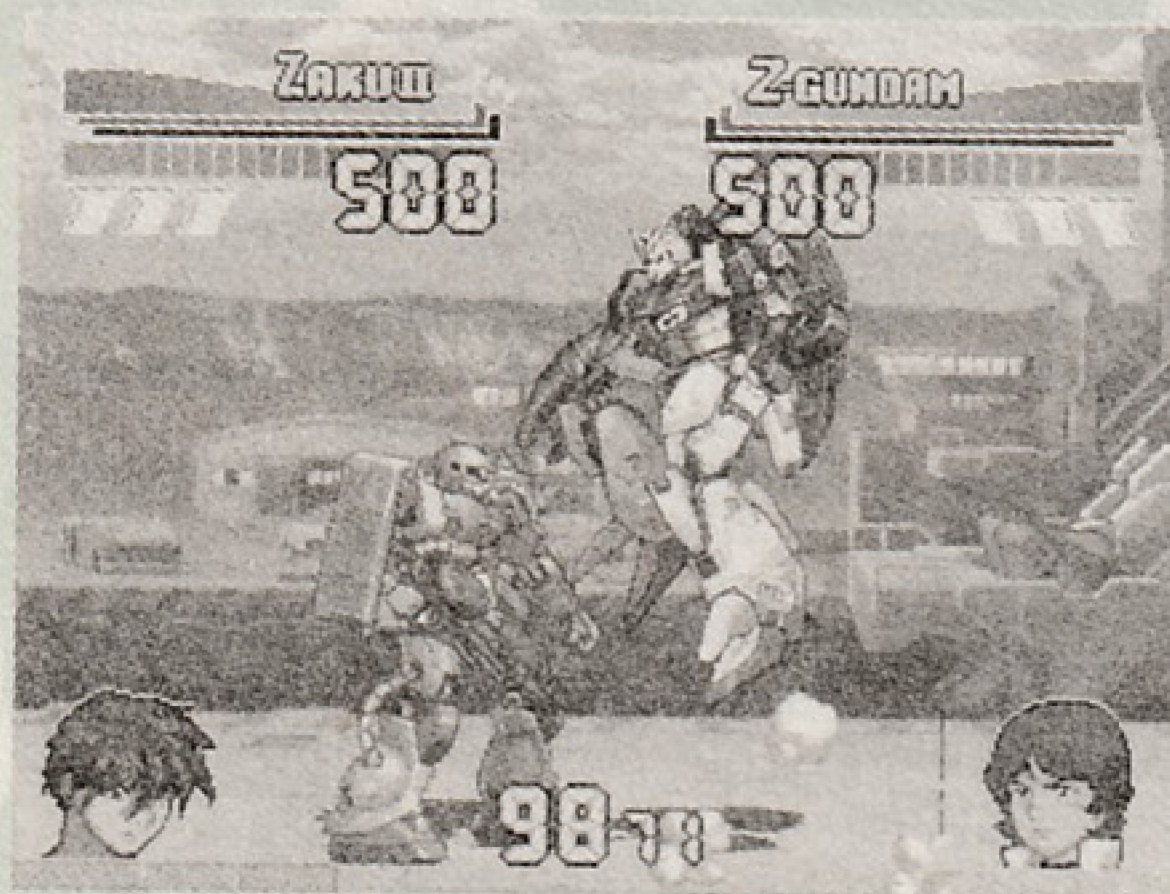


相信大家对GUNDAM THE BATTLE ASSAULT毫不陌生吧，其巨大的机械人，流畅的画面及充满魄力的战斗画面，带给玩家机动战士系列的全新感觉。游戏模式分为故





事模式（STORY MODE）、对战模式（VS MODE）。战斗系统比较有趣，虽然是驾驶机械人，但可以令玩家有格斗游戏的感觉，远距离可以用武器而近距离则是用拳脚攻击，更可以拿出激光剑砍到敌人。武器系统更是值得一提，各机体都有各自的武器，强劲的机械人加上厉害的武器，真是超酷，全部的武器道具都有弹数的限制，用完了就只好拿激光剑去拼了。游戏中的各机体都有数种必杀技和一种超必杀技，以输入指令形式执行，令游戏更好玩刺激。

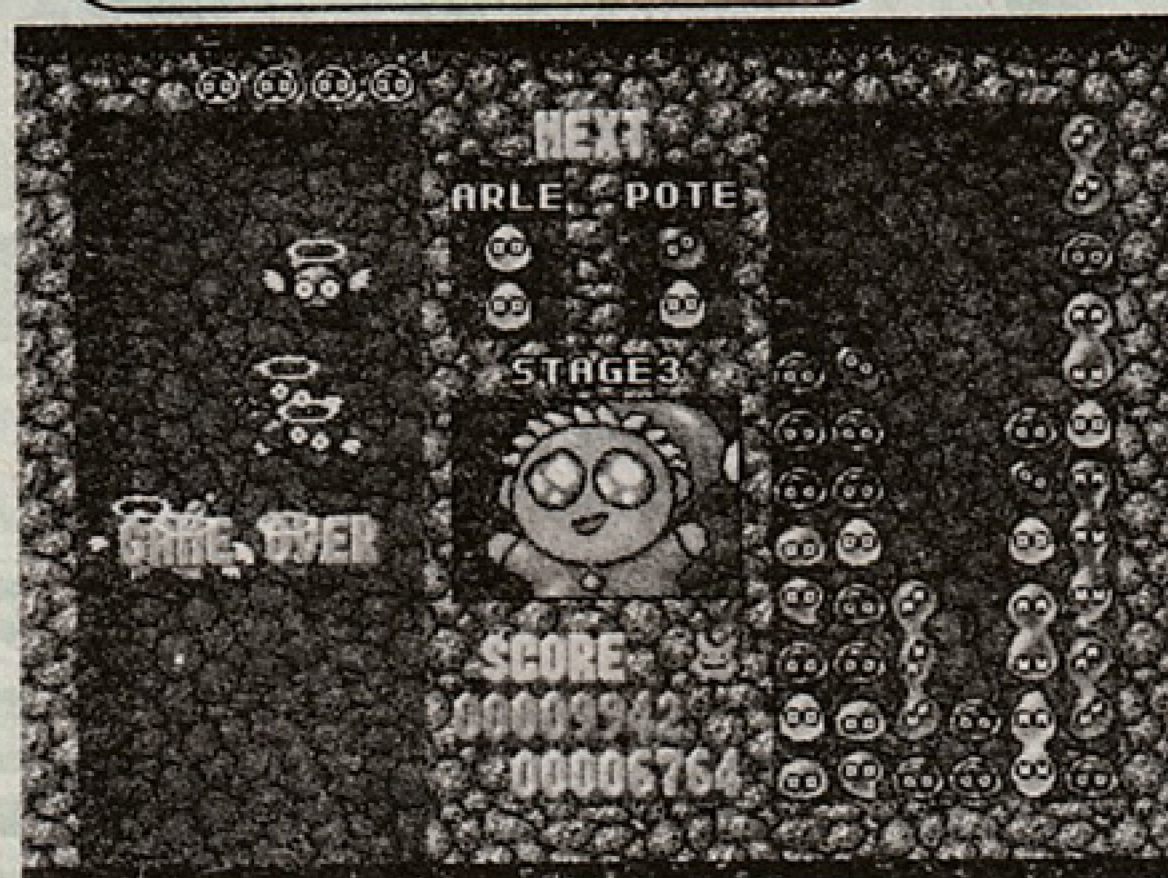




ぷよぷよ 噜喱方块

■ 模拟器：gens

■ 厂商：SEGA

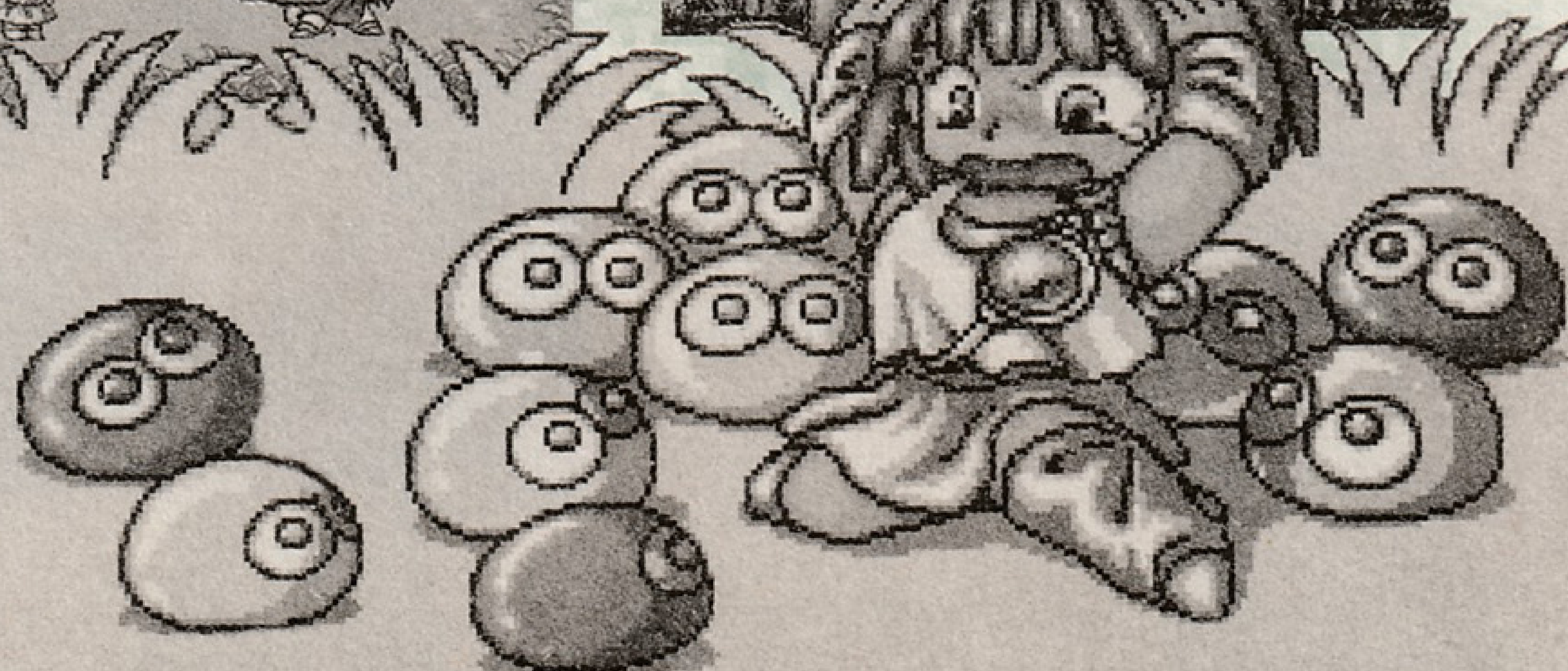


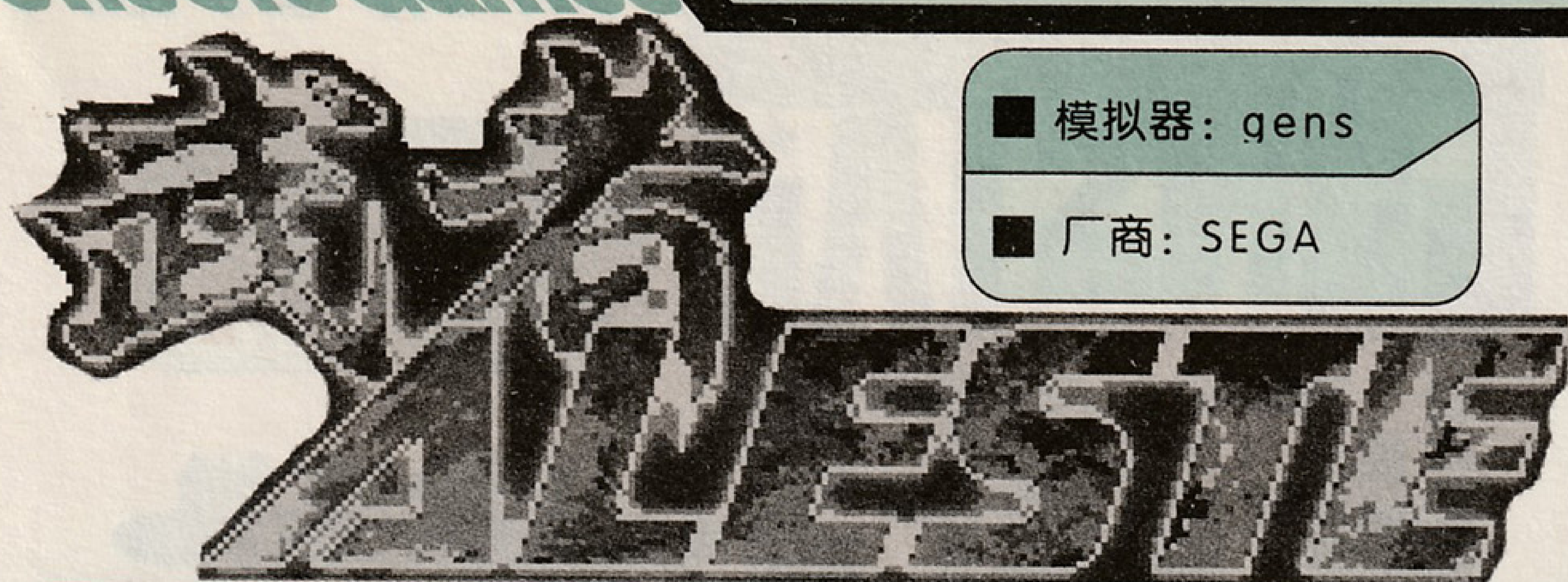




很可爱的方块宝石游戏，此游戏算是经典中的经典游戏，相信很多玩家都会玩过这游戏，游戏并没有太多花巧的界面和特殊功能，但可要玩家敏捷的运用技巧，灵活把方块巧妙的堆砌起来，等待时机把大量的方块消去的时候就能发挥最大的攻击力把对手消灭。这个游戏有三个模式，第一种就是和电脑对战，一个是玩家和玩家对战，另一个是挑战玩家技巧的速度级别，和电脑对战可以从简单，中等，高级三个难度开始，而挑战速度级别就是一边玩速度会一级一级的上升越来越快，真是又爽又刺激。







■ 模拟器：gens

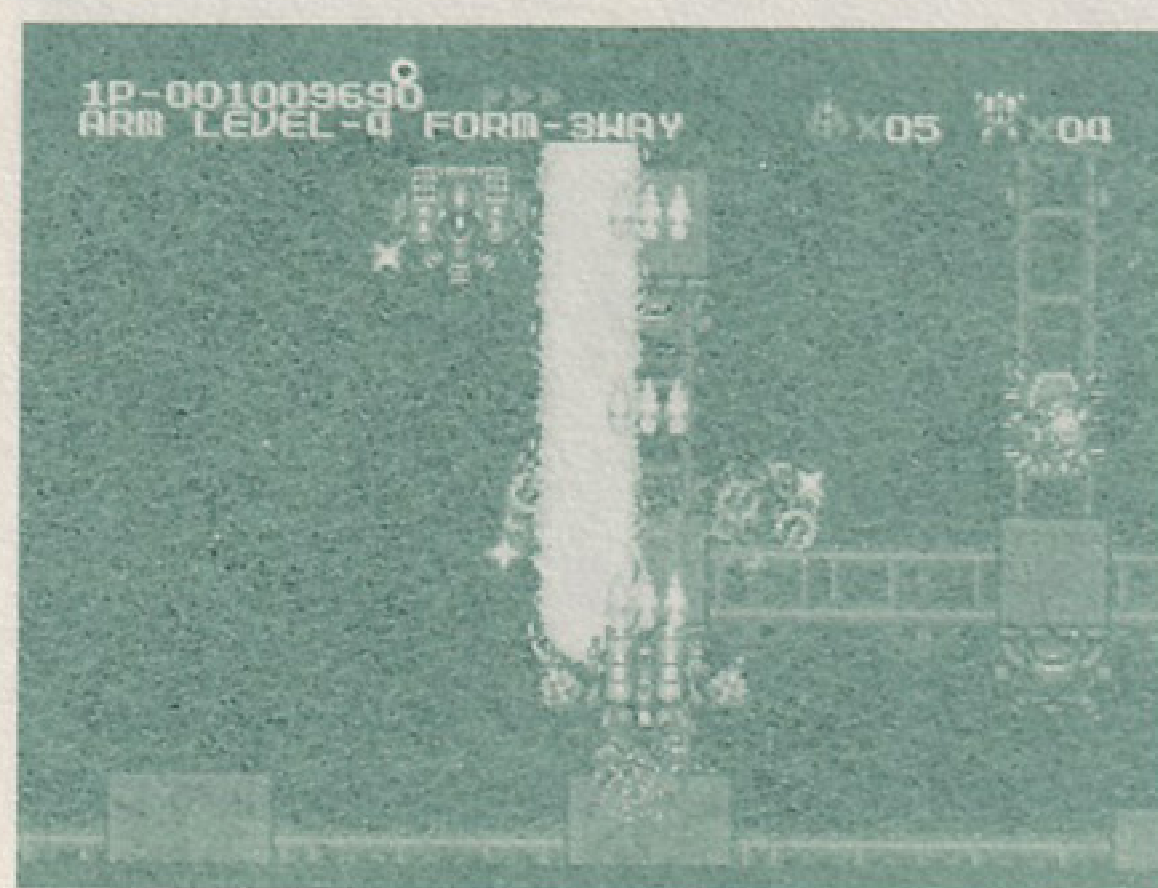
■ 厂商：SEGA

武者雅士达

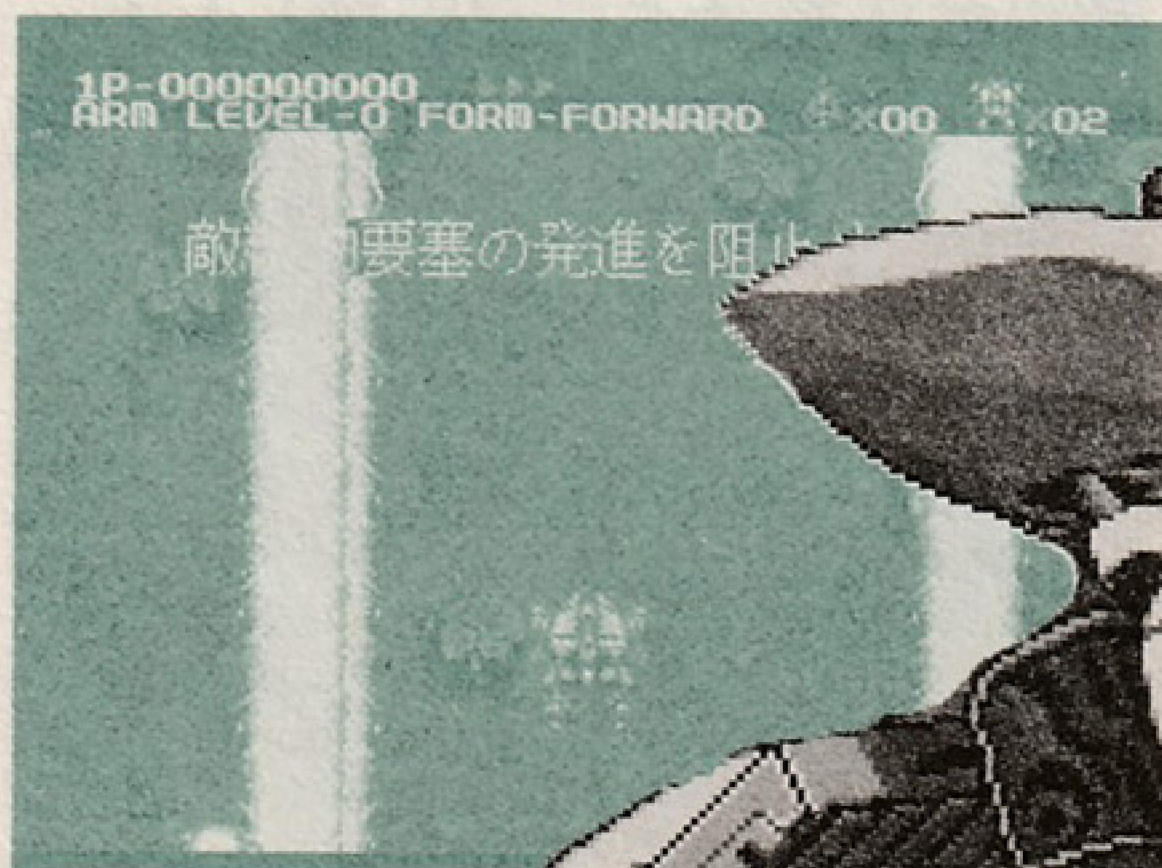
武者雅士达，是一款飞行射击游戏，玩家扮演的角色是一队机器人部队其中的一名队员，在一次出击时遇上了前来袭击的敌人，其他队员都不幸被击落，只剩下你一个去完成任务了。玩家控制的是一个飞行机器人，这个机器人的武器开始的阶段是很弱的，可幸的是敌人的火力还不是很强大，一不小心仍足以致命哦！在战斗的过程中得到补给品就可以升级武器系统啦，武器系统各式各样，换上不同的装备就有不同的武器，游戏速度并不算快，控制简单，就算从没玩过射击游戏的玩家也可以很容易就上手，画面很不错，射击场面也算是很爽，值得各位一试。

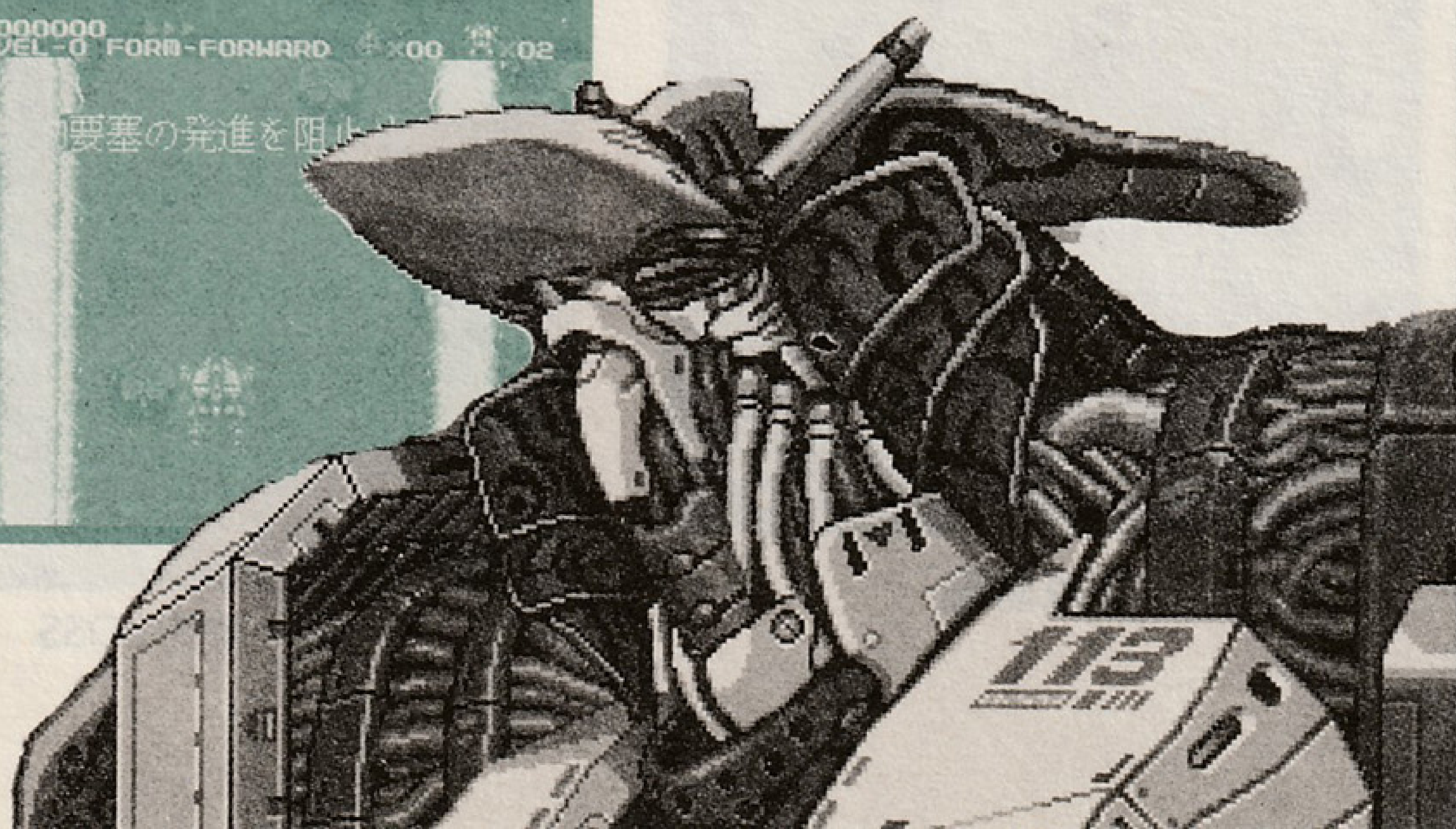


游戏中的剧情介绍



不俗的游戏画面





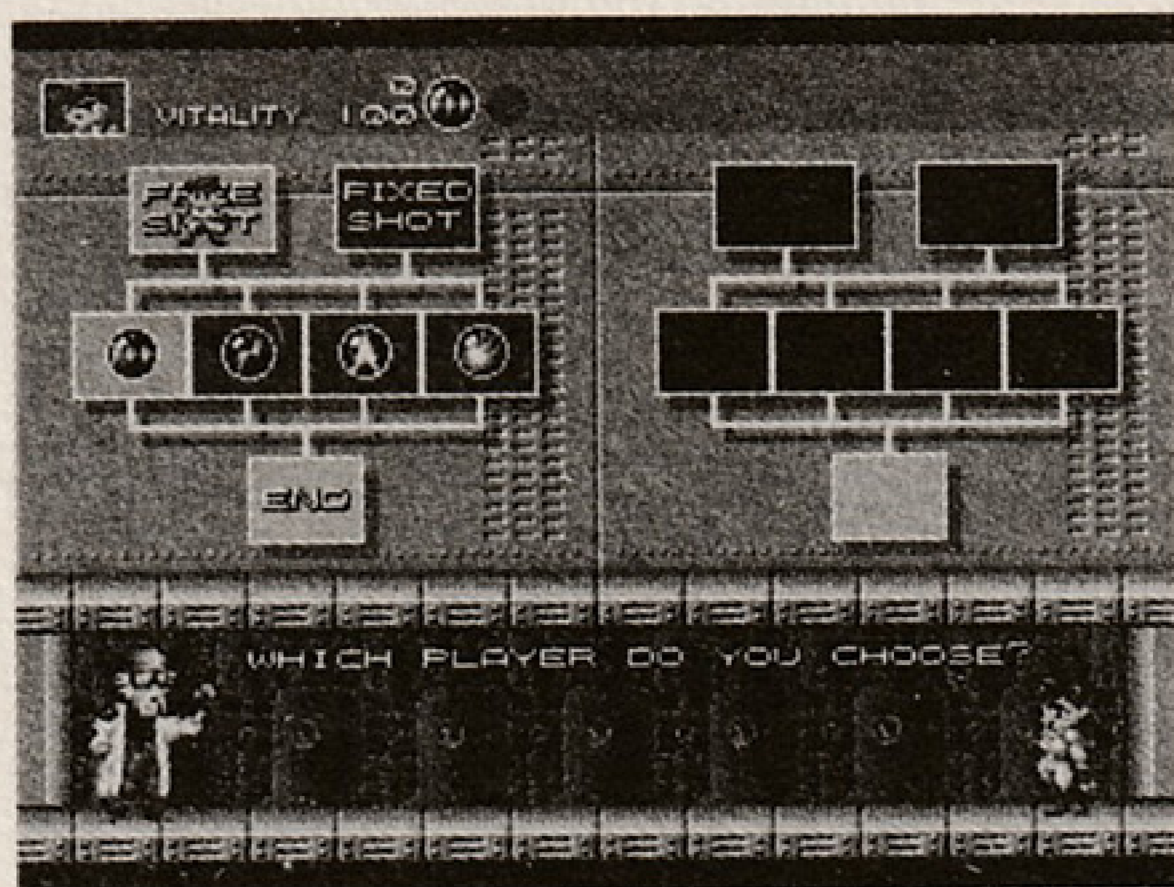
GUNSTAR HEROES

■ 模拟器：gens

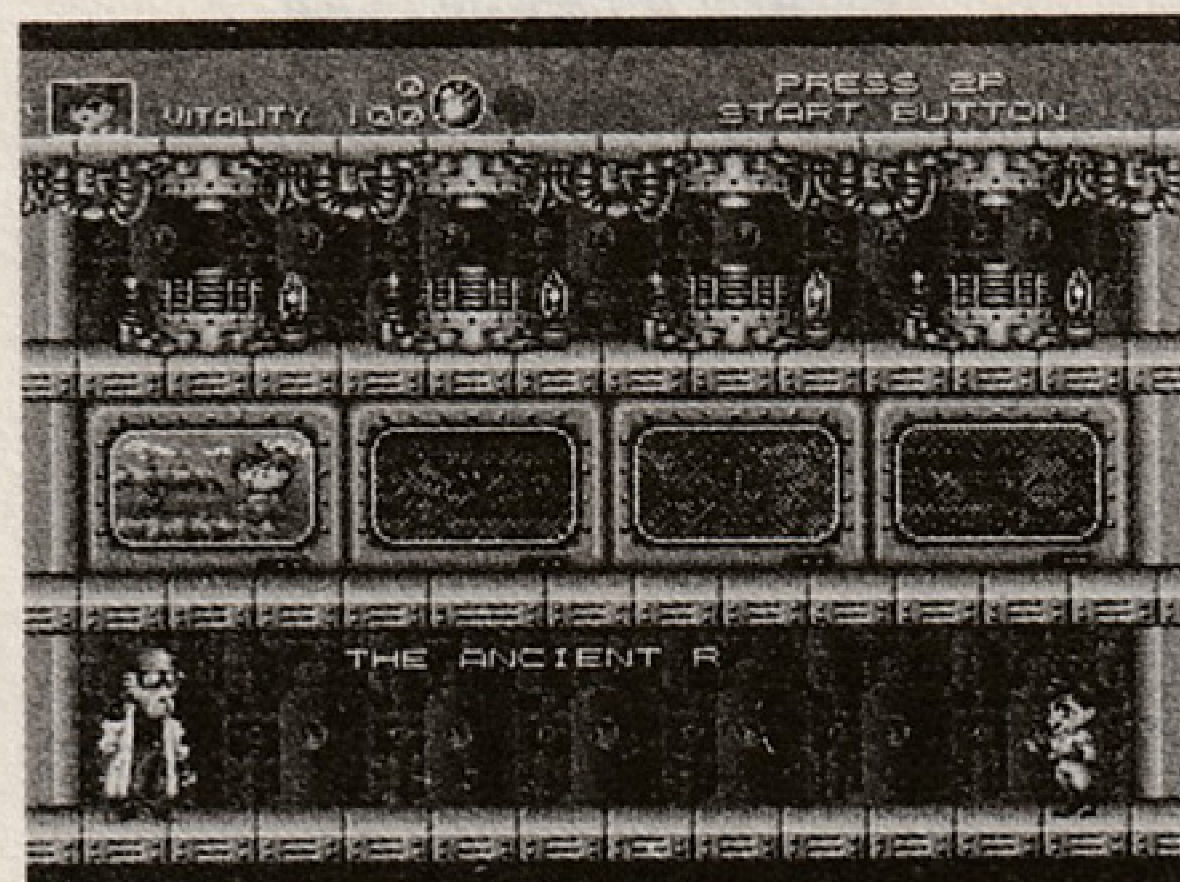
■ 厂商：SEGA

火枪英雄

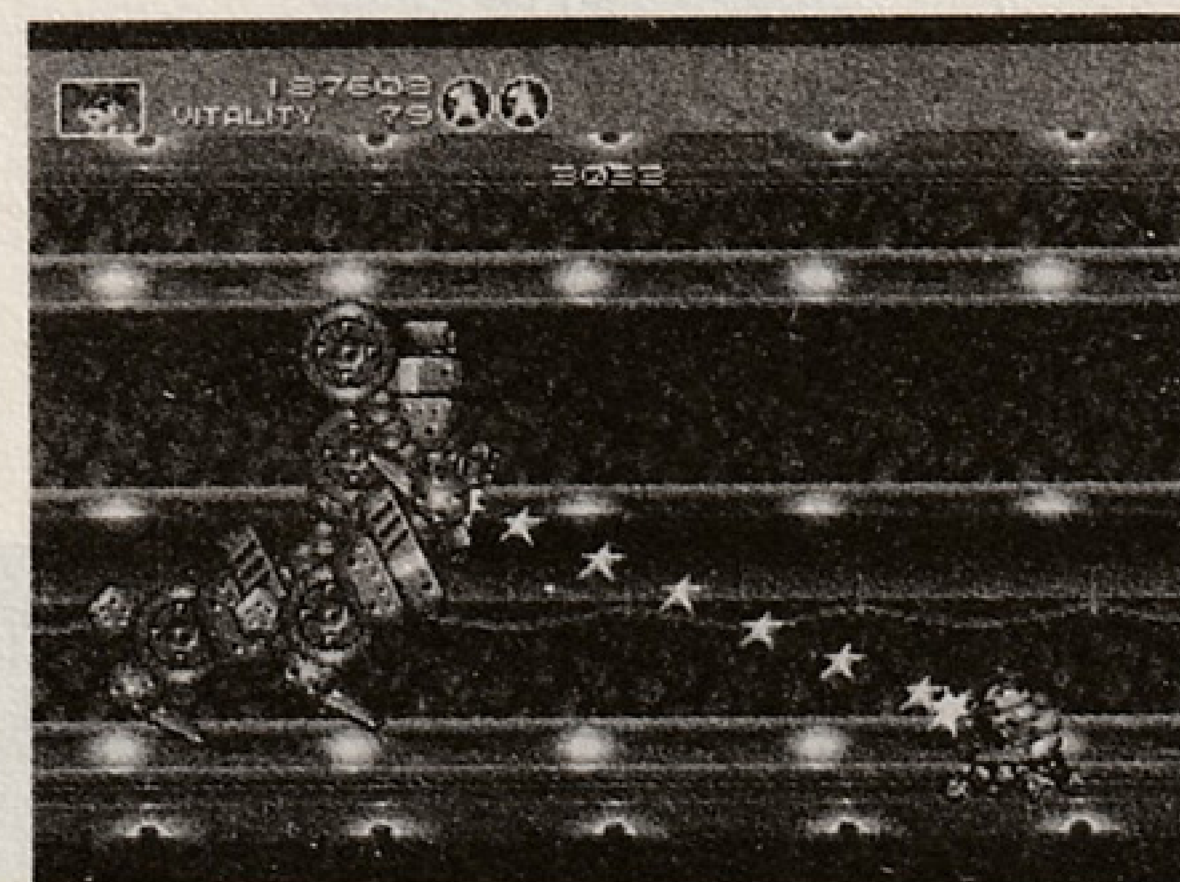
游戏很特别，是属于横版射击过关游戏，可玩性非常强。游戏画面方面，可算是色彩丰富，比较有特色，控制方面也很简单，就算是出招式也很容易，能够助主角一臂之力消灭敌人的就是那些威力强大的武器，共有四种武器可以供玩家选择，而主角是可以使用其中两种的，除了可以分开使用，还可以结合两种武器一齐用，效果当然比较好啦，在四种武器中，两两配合起来都不同惊喜，是非常有意思的，而且打每一关最好就是选择适合的武器，要不然就很难过关啦。玩家尽量根据具体关卡来选用自己觉得好用的武器，每一关不必按顺序进行，想玩那一关就直接选择那一关来玩，每一关的场景都很棒。当然要想玩最后一关就一定要完成所有关卡才可以哦！！！



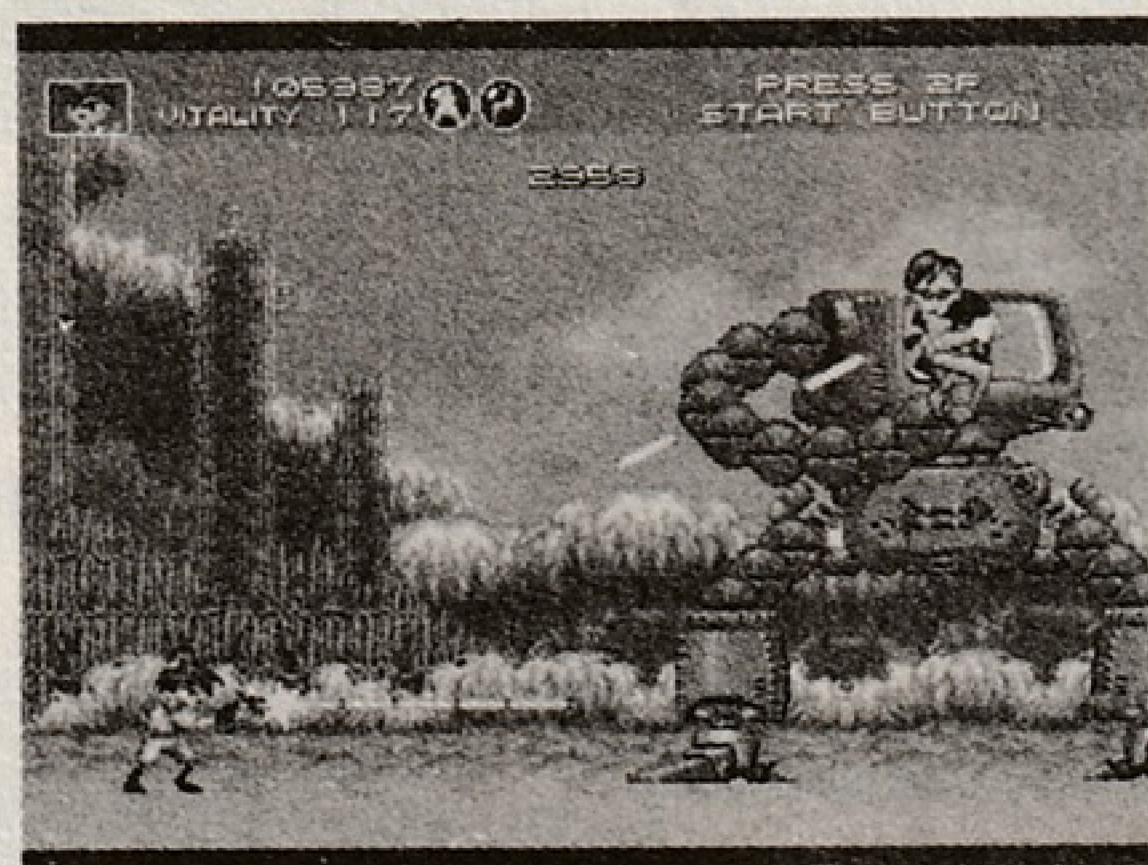
选择武器



选择关卡



游戏画面



第一关的BOSS

WAVE RACE

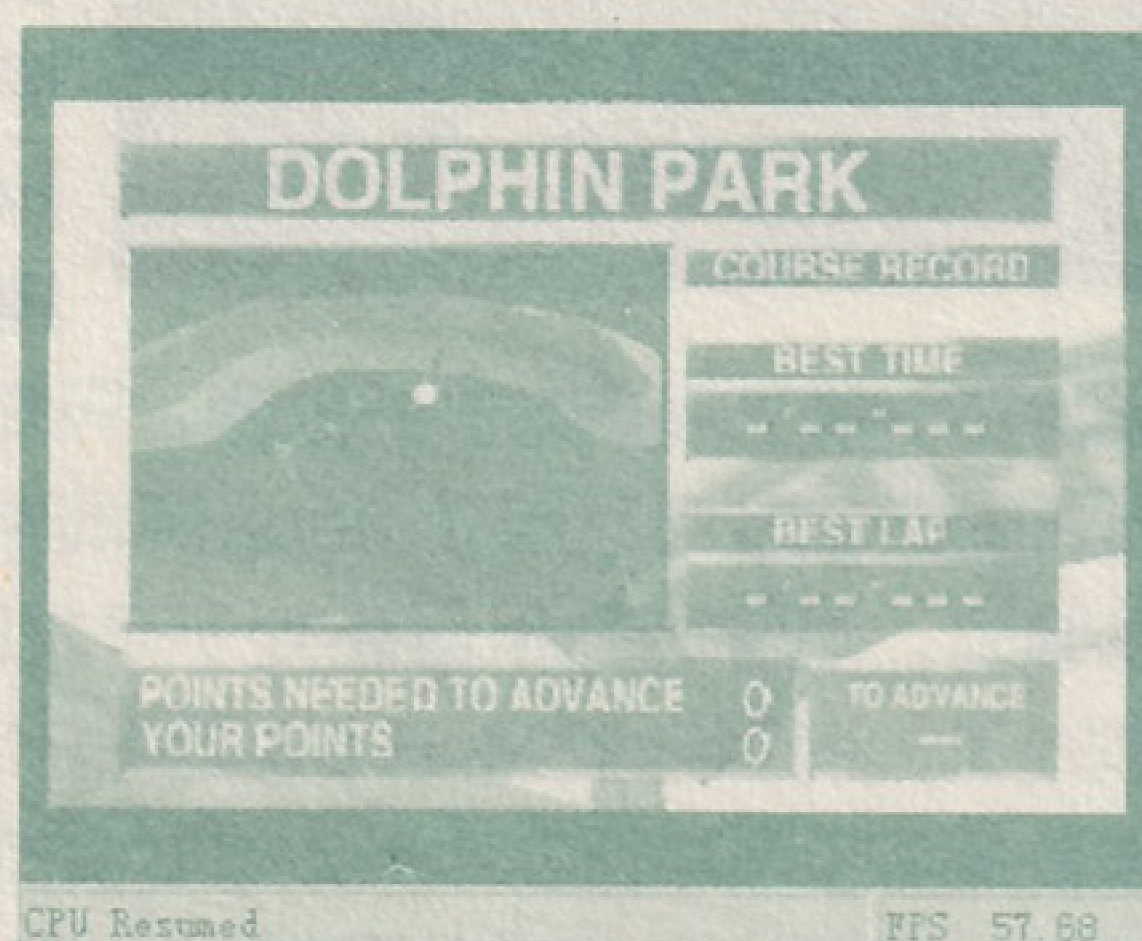
■ 模拟器：project64

■ 厂商：任天堂

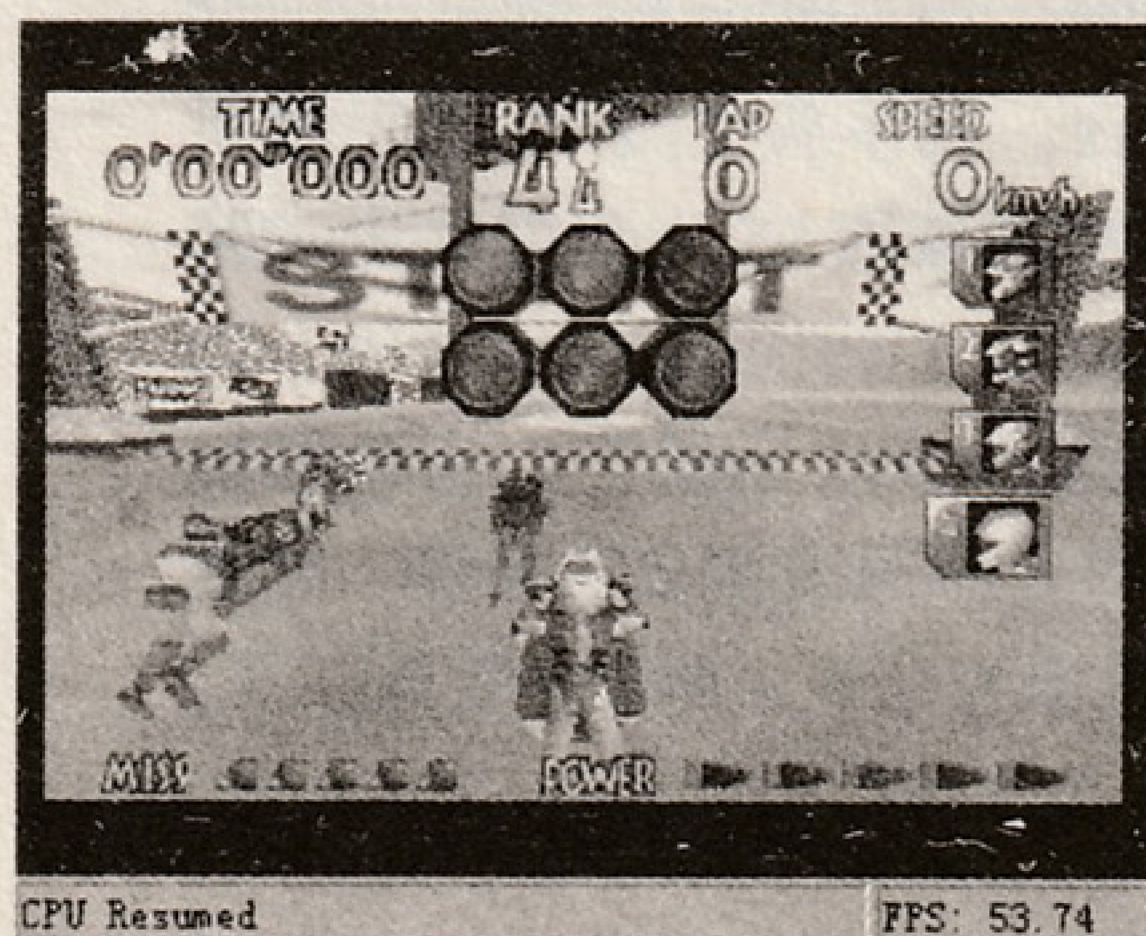


选择自己喜欢的赛艇

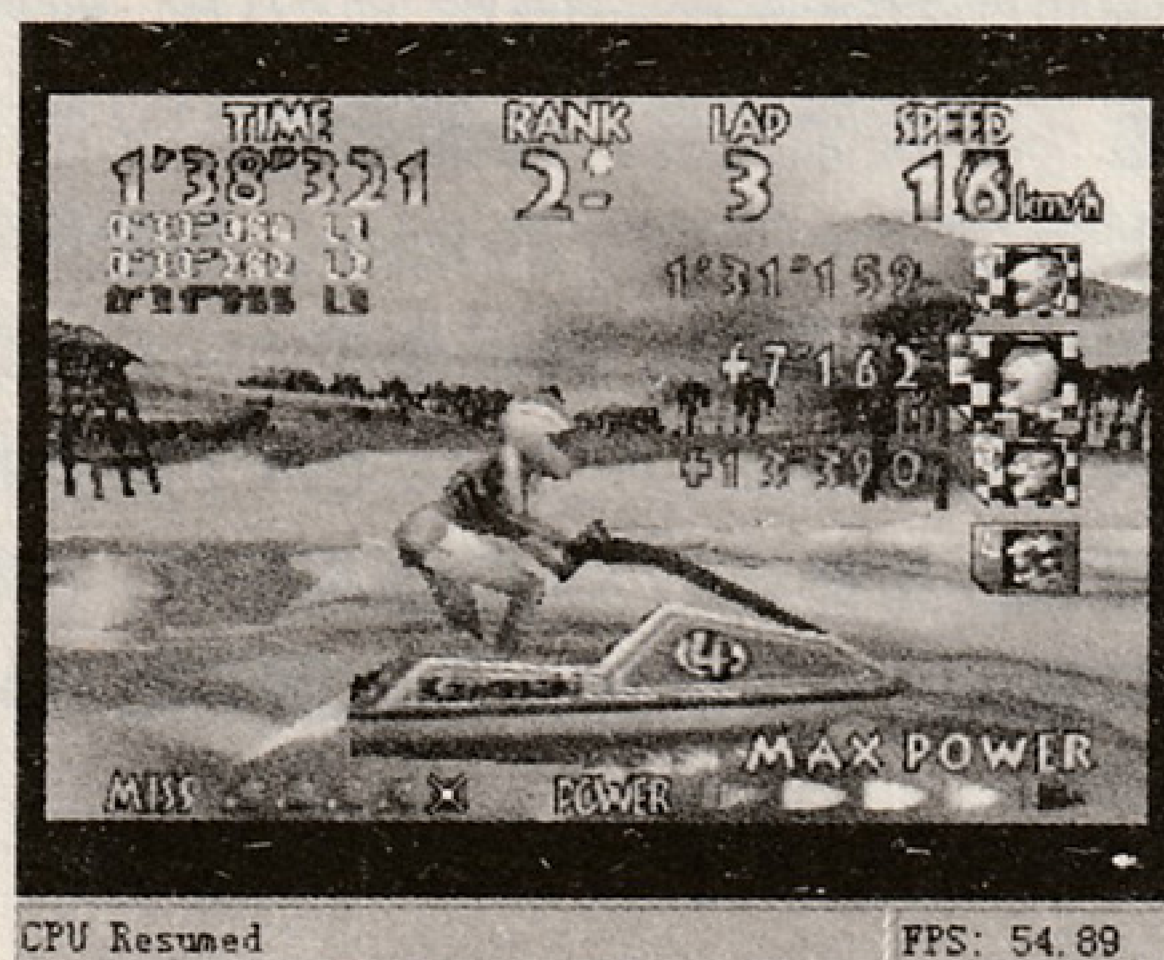
在一望无际的碧波上驾驶着水上摩托艇乘风破浪，闻着海水独特的味道，感受着阳光的温暖，实在好玩，噢……好像离题了，呵呵……*^_____,^*，以下介绍的这款游戏也是与水上摩托艇有关，这样大家不用到海边就可以在家中享受破浪的感觉啦！这款是N64的摩托赛艇游戏，画面完全表现出阳光海滩的感觉，并且可以跟不同的选手进行摩托艇比赛。虽然这是水上摩托艇，但是速度感也很棒，游戏有多个模式，可以进行每条赛道的速度比较，还可以进行奖杯赛，要拿奖杯可不简单噢，要去每条赛道比赛，结合每次比赛的得分，得分最高的就是冠军，再有水上摩托艇少不了的就是花式比赛，玩过奖杯赛之后就可以在那些玩过的赛道上进行花式比赛，简直正点。游戏支持双人进行游戏，和朋友一起玩就更具乐趣了。



选择场地



看着信号灯，准备出发

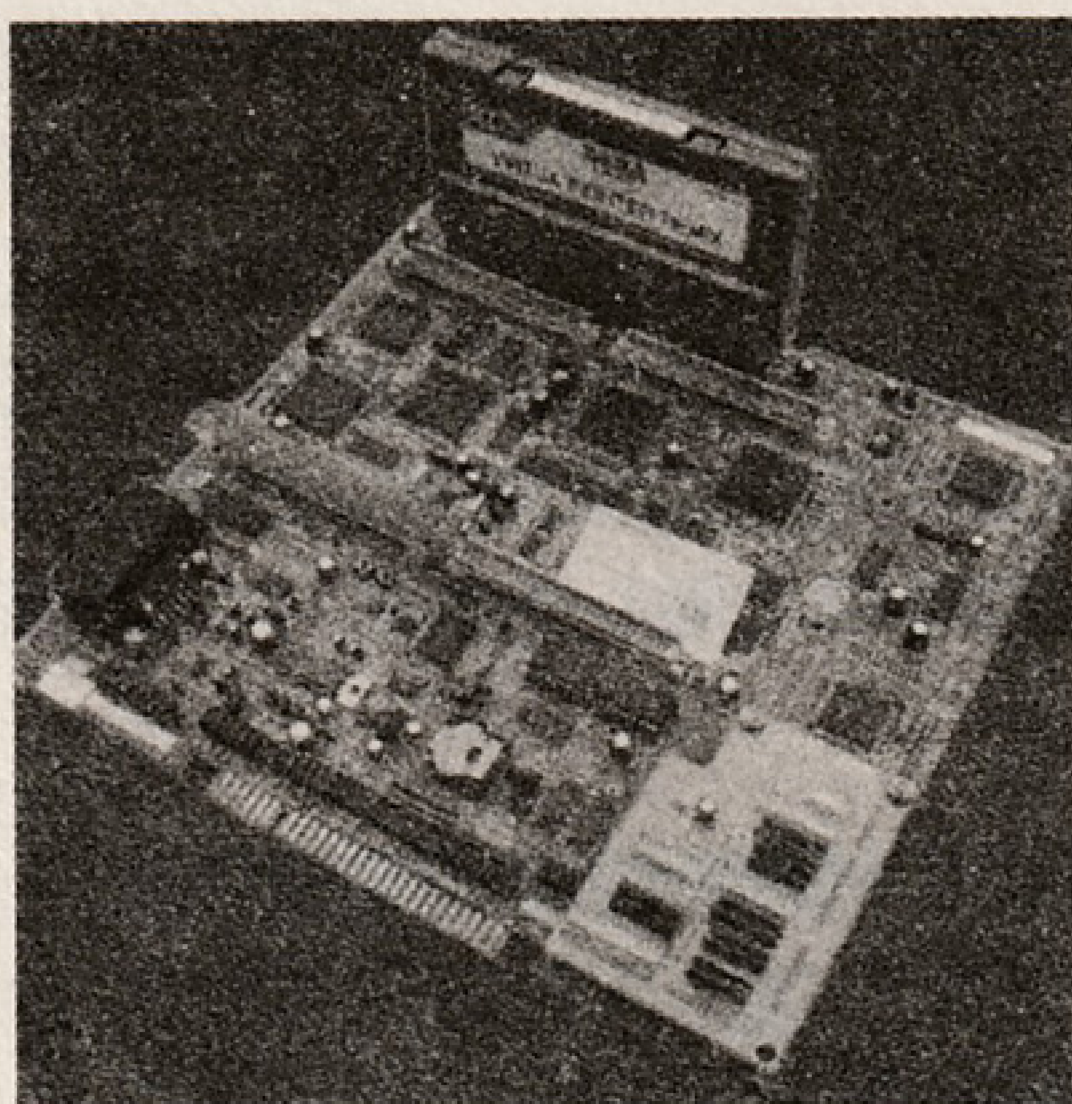


阳光与海滩，爽就一个字

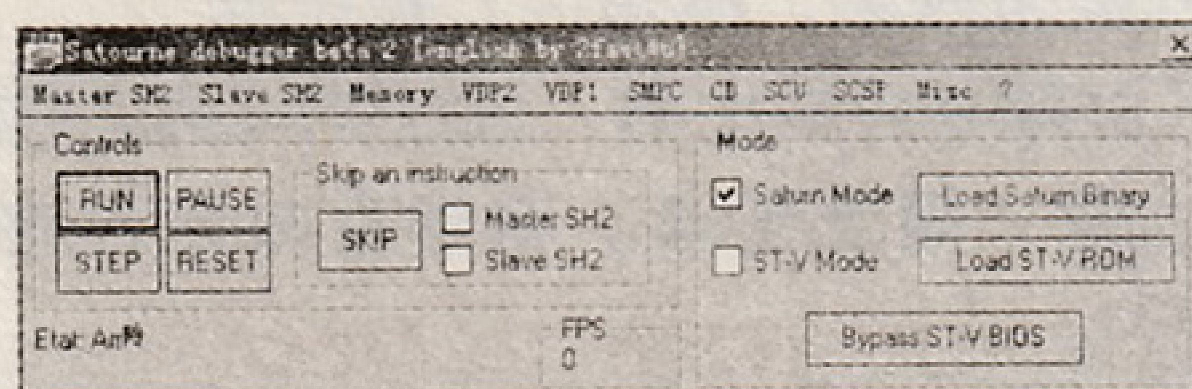
模拟器本月评测

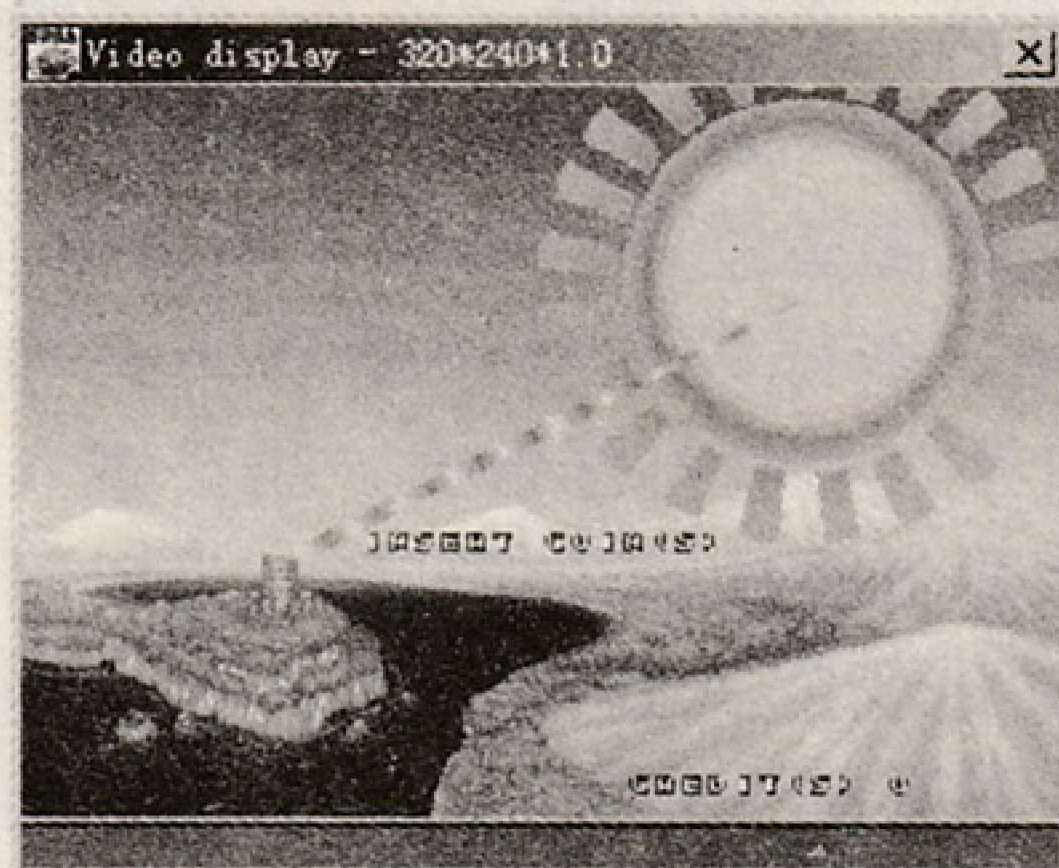


表面上看来这个月真正值得大家关注的东西并不太多，但是还是有些很有意思的玩儿值得我为大家说说的。



首先就是那个SS/STV的模拟器Satourne终于放出了供测试用的beta2版，对于他大家应该不会陌生吧，一直以来他的作者都不停的放出一些精彩的捉图吸引大家注意。可以说现在的土星模拟器真正能运行游戏的就只有2个，一个就是SSF而另外就是这个一直开发中的Satourne。模拟器的作者Fabien AUTREL是一个25岁的法国青年，因为他的主页上都是法文所以我并不能了解到太多的东西。只知道Satourne是使用C++编写的，而它的图像接口采用了OpenGl而非D3d，因为使用OpenGl会更容易编写。当前的模拟器还处于开发阶段，不过已经能运行一些商业游戏了，而且它支持SEGA的STV基板（SS的互换街基板）。STV基板采用了两颗日立SH-2 CPU并行工作，而且带有2个这个专用的图形处理芯片和声音处理芯片，采用卡带作为储存介质最高容量可达48MB，可以说STV和SS的机构都是十分复杂的，难怪一直以来很少SS模拟器，原来这个东西真的不好搞呀！这次放出来的测试版能运行SS的CD或者ISO映像文件，也能运行STV的Roms。我手头上没SS的光盘所以测试了一下STV的Rom。要使用该模拟器读取SS光盘需要先安装最新ASPI驱动，并且要把SS Jap版的Bios（saturn_bios.bin）和STV的Bioss（tv_bios.bin）放入模拟器的Bios目录下。启动模拟器后如果要运行SS光盘请在CD下选择好光驱号或者ISO映像，如果只是运行STV的Rom则只需要把Mode选择为STV – Mode就可以了，



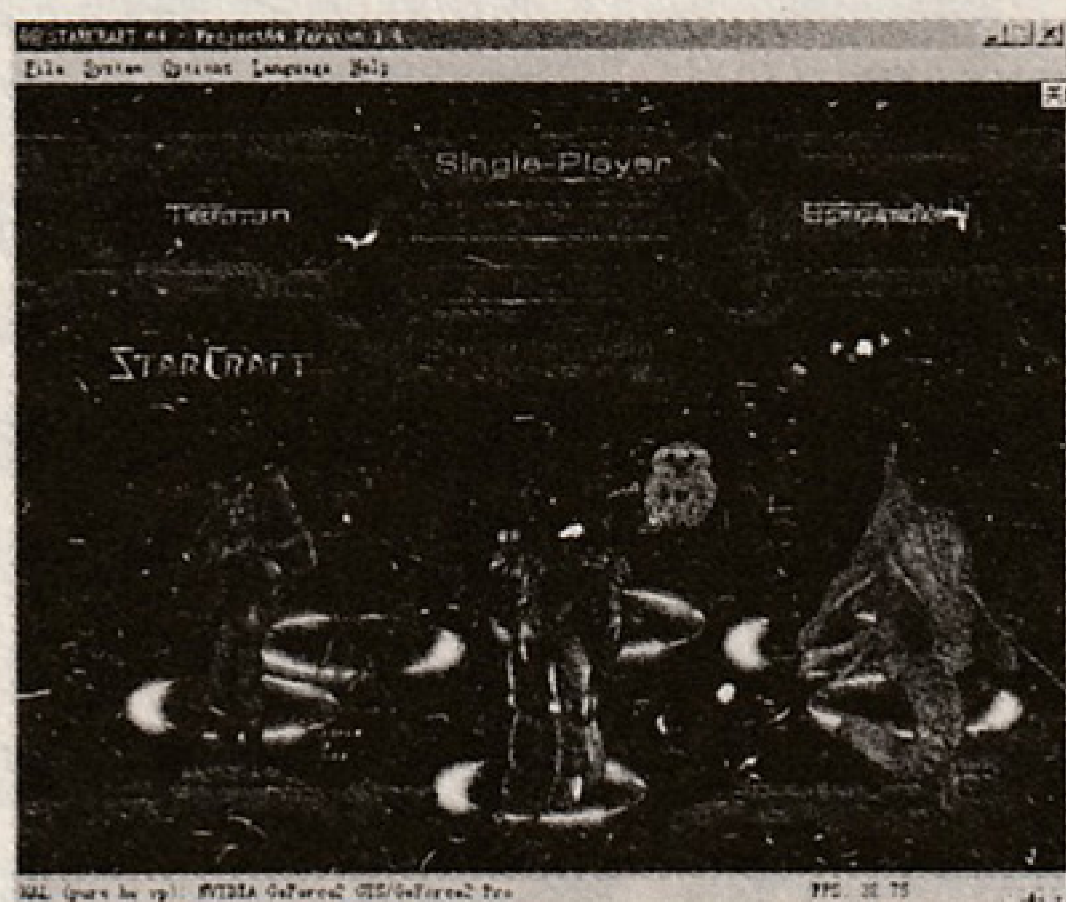


把下载回来的STV Rom文件解压后放入模拟器的Roms目录下，注意里面已经有游戏的名字，要放入对应的目录才可以。点击模拟器界面中的Load STV Rom再选择对应的游戏名称就会读入相对应的Rom文件，再点击Run按钮就可以运行了。另外可以在SMPC菜单中对按键进行设定，模拟器也支持手柄。运行STV Rom后会看到相应的标题画面，这个地方很慢要1~2分钟才能过去。我测试了一下Puyo Puyo Sun这个方块游戏在等了1x分钟后终于看到这个画面了，我P2 450的速度大概是2~4FPS/s。并不是每个STV游戏都可以玩，大部分只看到画面就不能再运行下去了，官方那儿放出了很多SS游戏的捉图。硬件的模拟还没完全完成，不过CPU的编译工作已经比较完美了，速度是令到我们无法玩的主要原因，作者打算在以后的版本中加入动态编译令到模拟器的速度提升 。



最近出了一个基于Daedalus的D3d图形显示插件的非官方版，这个非官方版修正了很多游戏中的图像问题，而且增加了一些代码令到原本不能正常运行的Rom都可以玩了。这其中包括Yoshi Story（完美运行）、EVA64（完美运行）、Star Craft（完美运行）、Banjo Tooie（完美运行）并且其它一些游戏的运行效果也能得到改善。Yoshi Story暂时只知道最新的1964和Neum0.8可以支持，没想到一个插件就能玩到运行了。Star Craft亦可以运行选人菜单的画面真是太漂亮啦，真正玩的时候





还可以，不过我会去玩Pc版的呵呵。EVA64这个以前一直是读取后就黑屏要跳过开头动画才能运行，采用了新插件后可以看到开头动画，不过有些贴图错误，至于进入游戏后的画面就非常完美，连以前经常出现的人物贴图错误也没有了。另外超级机器人大战64的地图画面也得到修正，以前的D3d插件会出现人物重叠的想象，现在的一切正常只是画面上还有些横线。另外这个插件的速度也相当的快，大家可以试试用它玩其它的游戏说不定有惊喜发现。

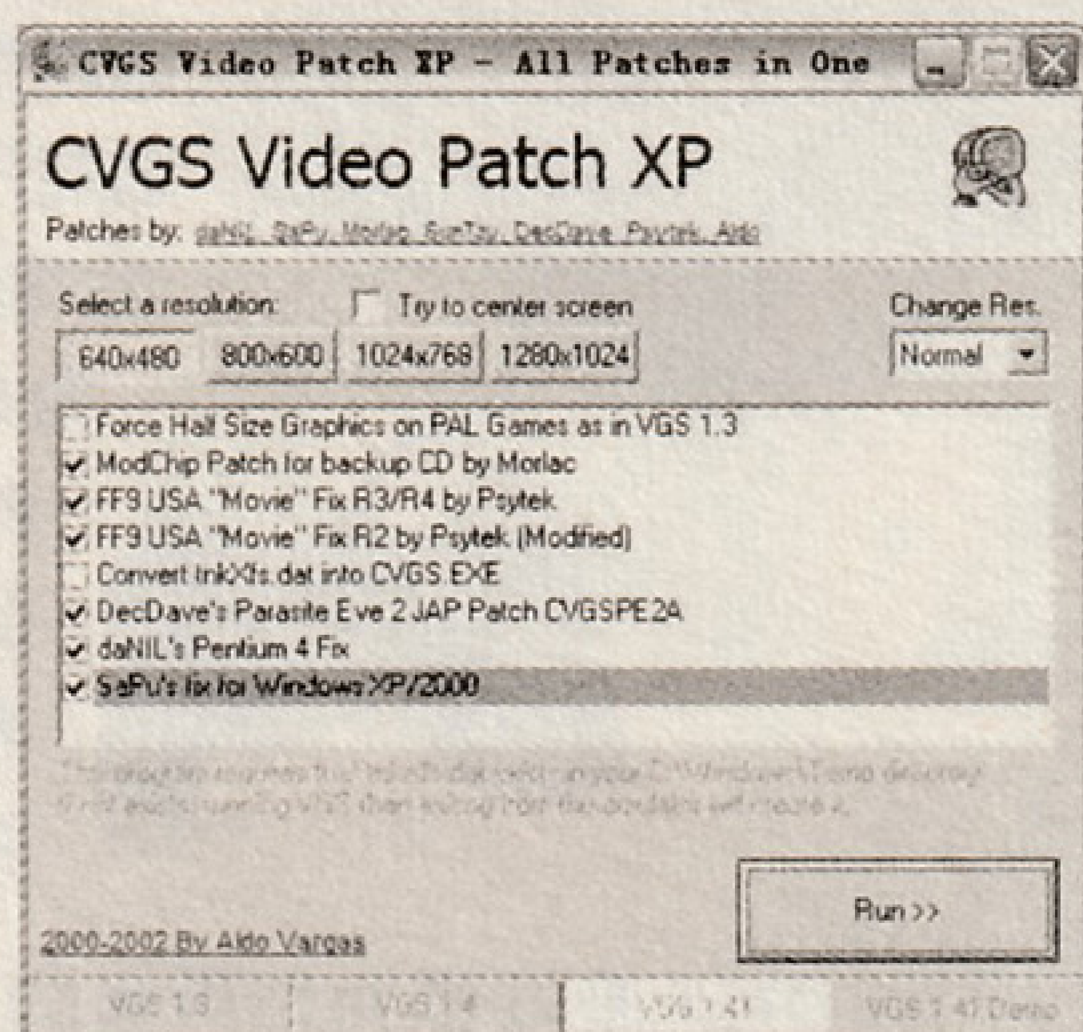


glNintendo64 一个非常不错的N64图形插件，它采用OpenGl函数来模拟Glide的指令。在新的版本里面重新编写了材质读取代码，支持了Geforce显示卡的T&L功能，进一步改良了材质缓存令到几个经典的游戏如星际火狐，马里奥赛车和马里奥64等游戏都能比较完美地运行。采用OpenGl模拟Glide能得到类似于Voodoo那种柔和的雾化效果，而且速度还不错，唯一的缺陷就是画面稍暗。



在VGS补丁上又有新发现，原来大家都以为VGS是不可以在Win2k/Xp系统下运行的，现在一位名叫SaPu的程序员却研究出能让VGS在Win2k/xp下运行的补丁，通过它我们可以让VGS运行在Win2k和WinXp这类以NT为核心的操作系统上。后来Aldo更把Sapu的补丁

加入自己的的各种修复补丁做成一个 Aldo's VGS Video Patch XP，不但能解决 Win2k P4 运行 VGS 的问题，而且还对原来不能运行和图像错误的游戏进入修复。使用方法在 Win2k 下先运行一次没有打过补丁的 VGS1.41 破解版，程序会告诉你 VGS 无法在 Win2k 上运行。别管它，这个时候 VGS 已经在你的 Win2k 安装目录 \Documents and settings\xxx\Local Settings\Temp 下生成了 tnkXfs.dat,这时候只需要启动 Aldo 修复工具选择需要修改的项目再选择 Run 就能在 Win2k 上运行 VGS 了。要选的几个选项分别是 SaPu's fix for windows xp/2000，并把分辨率设定为 640x480。如果你是 P4 用户可以把 daNIL's Pentium 4 Fix 也选上，我没有 P4 无法测试是否有效。要用 VGS 玩 FF9 的必需把 3 和 4 选上，第 6 个选择为修复寄生前夜 2 和基恩野望用的，不过我选上后还是不能玩到寄生 2。



VGS 在 Win2k 下运行基本和 98 上运行没什么区别，声音图像还是一样的完美。

DOS Box V0.50 一个很特别的模拟器，可以在 32 位操作系统上模拟我们的 Dos 平台也就是说可以在 Win2k 上运行一些纯 Dos 的游戏。而且模拟器还支持以 2xSai 的显示模式来运行 Dos 游戏，无形之中使到原本分辨率低的 Dos 游戏变得更好看了，当然它还只是一个模拟器还不能和真正的 Dos 相比。这就是用 Dos Box 运行三国志武将争霸 1 的画面，怎样，经过 2xSai 平滑处理后画面看起来是不是比大家以前玩的 Dos 版要好得多。Dos Box 支持声音，它会把你得声卡模拟成 SoundBlast16，不过音效就一般而且比较多 bug，因此并不是每个 Dos 游戏都能在上面正常运行。



模拟器？侵权？

- SONY 与 Connectix 之战

文：无声模都.都市



1999 年 9 月 14 日，美国加利福尼亚州著名的西部港口城市圣弗朗西斯科，也就是旧金山，美国加州北部地方联邦法院开庭审理了 SONY 公司控告 Connectix 公司侵权案。案件的中心就是 SONY 认为 Connectix 公司的软件产品 Connectix Virtual Game Station 即 VGS 侵犯了 SONY 公司拥有的娱乐产品 SONY PLAY STATION 的版权，包括其主机内部的 BIOS 和商标。

SONY 公司作为世界级的电子娱乐产品企业大家不会陌生，1994 年 12 月 3 日 SONY 在日本以日币 39800 元的价格发售了他们的第一款家用主机 SONY PLAY STATION 即 PS。在这款因 Nintendo 中途退出而差点流产的主机上，SONY 投注了大量的心血。PS 最大的特点在于它领先于当时的图像处理能力，高达 30MIPS（百万次计算 / 秒）的图像运行速度，每秒 30 万的多边形演算制造出各种令业界和玩家惊叹的画面。PS 加入的 3D 处理器是当时标准的高级图形工作站专用的芯片，在一般 PC 还不具备 3D 处理能力的年代，拥有一台 PS 真是很奢侈的。正是有了如此强大的 3D 处理能力，PS 击败了所有的对手，成为了最成功的次世代主机。



VGS 是由 Connectix 公司开发的 PS 的模拟器。1998 年 7 月，Connectix 公司开始开发 VGS，那时只是 Macintosh（麦金塔）上的版本，在 1999 年 1 月 5 日的 Macintosh

世界展览上，Connectix 公司发布了 VGS 的第一个成品，后来又在 2000 年 9 月 15 日发布了在 Windows 平台上的最终版本 VGS1.41。作为商业模拟器中最成功的产品之一，VGS 把 SONY 的 PS 游戏在个人 PC 上运行的十分出色，其最大的优点就是使用简单、兼容性好，而这正是目前比较热门的 ePSXe 最大的不足。

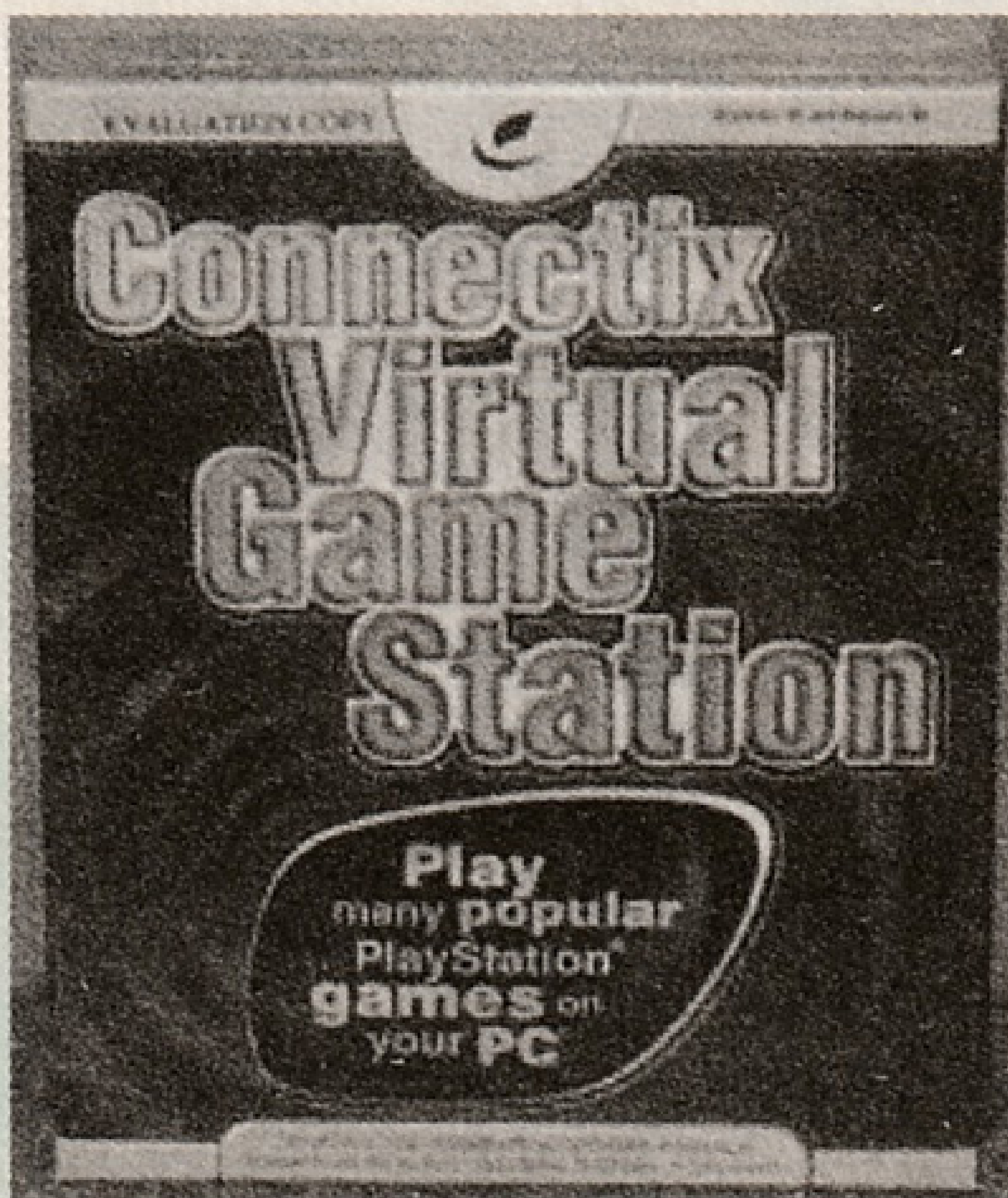


因为感到 VGS 侵犯了 PS 的版权，SONY 公司在 1999 年 1 月 27 日提出诉讼，控告 Connectix 公司侵权。并提出要求预审。

案件引起了二者所处领域的强烈反应，毕竟 SONY 是业界的大腕，而 Connectix 也是十分著名的模拟器开发公司。那么 SONY 公司究竟具体控告了 Connectix 公司侵犯了什么权益呢?

我们都知道，模拟器运行时往往会用到主机的基本输入输出系统，也就是 Bios，比如 ePSXe，而主机的开发者对 Bios 拥有版权。因为是免费的软件，所以 ePSXe 并不构成侵权，而 VGS 虽然是商业产品，却根本没有用到 PS 的 Bios，但是 SONY 方面指出，尽管 VGS 本身并不包含 PS 上 Bios 的任何代码或代码段，可是在 VGS 的开发过程中，Connectix 公司使用了 "Reverse engineering" 来了解 PS 上的 Bios 是如何工作的，在这一过程中，Connectix 公司复制了 PS 上 Bios 的代码或代码段到 PC 上，这种复制代码的行为构成了侵权。SONY 由此控告 Connectix 公司侵权，并要求对此侵权行为进行预审。法院方面要求 Connectix 公司立即停止侵害其产品的版权和商标权，责令其停止在开发 Windows 版本的 VGS 时使用 PS 的 Bios 代码，并立即停止生产和销售

SONY



VGS，包括 Macintosh 和 Windows 的版本。

"Reverse engineering"，译为"逆向工程"。工程师为了使产品和受版权保护的产品协调工作，必须了解受版权保护产品的工作原理，但既然受到了版权保护，那么这个原理也是不可以公开的，在向版权方提出要求技术支持未果的情况下，工程师就必须通过一定技术上的手段得到产品的工作原理，这就是"逆向工程"。"逆向工程"最简单的例子就是反编译，把一个程序反编译回源代码，以得到这程序的原理。

在开发 VGS 的工程中，Connectix 公司将 PS 上 Bios 的代码拷贝到 PC 上，用于调试模拟 PS 硬件的模拟部分的程序，同时了解 PS 的 Bios 的工作原理。1998 年的 9 月，Connectix 公司曾经要求 SONY 给予技术支持，主要可能就是对 Bios 工作方式的技术资料，但 SONY 方面回绝了这一要求。

不难看出，SONY 方面抓住的诉讼的重点就是 VGS 开发过程中，对 PS 上 Bios 代码的复制行为。可以肯定的是 SONY 对 Bios 是拥有版权的。而在 VGS 的开发过程中，Connectix 公司的确复制了 Bios 的代码和代码段以获取 PS 的工作原理。那这是否就说明 Connectix 公司没有反驳的余地了呢?

并不是这样的，Connectix 公司在判决下达后表示不满，提出上诉，要求解除禁令。Connectix 公司方面认为，虽然在进行"逆向工程"中，Connectix 公司复制了 PS 上 Bios 的代码或代码段，但这属于"Fair Use"的范畴，并没有侵害 SONY 的版权。

"Fair Use"，译作"合法使用"。这一特定原则是针对计算机软件的。计算机软件的程序代码通常包括受版权保护的部分和概念、原理等成分，而后者是不受版权保护的。为了了解这些概念和原理，允许工程师适用"合法使用"的原则复制代码。这一原则是被写入美国地方法规条文的。

Connectix 公司认为他们对 PS 上 Bios 的复制是为了了解其中未受版权保护的原理部分。PS 的 Bios 可以视为一个内部的开放的操作系统，它并没有输出图像的功能，因此 Bios 并不是 PS 版权保护的核心部分，含有大量的不受版权保护的概念和原理性的成分。连 SONY 自己也承认 Bios 中确实有一些开放的成分。为了了解 PS 上 Bios 中的概念及原理部分，必须对 Bios 进行拆解，拆解就必须将 Bios 的代码进行复制，可以适用"合法使用"的原则，所以不构成侵权。

另外，在 Connectix 公司最终的软件产品中，并不包含有 SONY 的 Bios，根据以前的案例，无论中间过程如何，最终产品不侵权就不构成侵权。所以不包含 PS 的 Bios 的 VGS 也是不侵权的。

对商标侵犯，Connectix 公司也作了申辩，事实上，对商标侵权的指控完全是 SONY 的策略性行动，主要是为了使 Connectix 公司尽可能多的面临指控。

针对 Connectix 公司的反驳，SONY 方面则认为，Connectix 公司分析、拆解 Bios 并不光是为了了解原理，而是借助这些代码或代码段开发 VGS。由于 VGS 的出现，PS 有了廉价的代替品，这样也影响了 PS 的销售。前面的论证还可以理解，但后面的就有些苍白无力了，因为市场本来就充满了竞争。Connectix 公司



承认 VGS 确实影响了 PS 的潜在市场，但这一市场是及其微小的，因为 PS 的市场已经接近饱和。



到此，问题已经很清楚了，撇开法律的精确性不谈，双方的实质性分歧是在 VGS 开发过程中，Connectix 公司的工程师对 PS 上 Bios 使用的具体细节和 VGS 是否通过不正当的手段使 PS 的销售下降。其它的其实都是 SONY 为难 Connectix 公司的指控。

在前一点上，其实是谁也说不清楚的，因为只有 Connectix 公司的工程师自己才知道 VGS 中代替 PS 上 Bios 的那段代码是如何作出来的。Connectix 公司方面认为他们的工程师通过逆向工程了解了 PS 上 Bios 的原理和概念部分，然后重新写了一个相当于这个 Bios 的代码。SONY 公司方面则认为，Connectix 公司根本不可能自己重新写代码，他们是仿照 PS 的代码或者干脆就是使用 Bios 里的代码段完成他们自己的代码的。另外 SONY 公司还认为，Connectix 公司对 Bios 进行逆向工程并不是仅仅为了了解原理而是为了了解更多受版权保护的信息。在这个问题上，Connectix 公司拿出了证据证明即使是对 Bios 中基本概念和原理的信息也足够他们编写一个新的替代 Bios 的代码了。但是很可惜，法官似乎对 Connectix 公司提出 " 合法使用 " 的原则不感兴趣，他更赞同 SONY 的意见。

如果 VGS 不是一个软件而是一台主机，那绝对是侵权的，因为它可以运行 PS 的游戏，就像任天堂的兼容机。但是作为计算机软件，VGS 可以运行一张光盘上的信息是很正常的。VGS 运行的是受版权保护的 PS 游戏光盘，就好像 CD 播放软件播放受版权保护的 CD 是一样的。既然 CD 播放软件没有问题，那么 VGS 又有什么问题呢？但是法官却坚持认为 VGS 通过更廉价的方式使玩家可以玩到 PS 游戏，使 PS 主机原本拥有的市场被瓦解，拥有 PC 的人们更倾向于

购买 VGS 而不是 PS 主机，根据游戏主机市场的特殊性，法官认为 VGS 的出现确实是不正当的竞争手段。

其实作为玩家我们都很清楚，日本的游戏商，包括 SONY 赚钱的途径是什么，不是主机，而是游戏。所有的主机都是亏本卖的而利润都在游戏上。与其说 VGS 的出现降低了 SONY 从 PS 上获得了收益，还不如说是扩大了 PS 的消费群，延长了 PS 的寿命，甚至使 SONY 从 PS 游戏上获取了更大的利润。当然法律是不会管这些的，因为法律是死的么。

无论如何，这场官司最终以 Connectix 公司的败诉结束了，VGS 成了被 SONY 封印的战利品，SONY 会如何处理这个宝贝我们还不知道，但其实，SONY 自己应该有比这还要好的模拟器吧，如果它想开发的话。

对于商业模拟器，我一直保留我的观点。我认为无论从模拟器的出发点还是从模拟器大量使用公开代码的事实，模拟器都应该成为免费的软件，甚至一些模拟器有义务公开源代码，比如参与了开放源码活动的软件。本来就有些灰色的模拟器在商业的标题下显得更加的不入流，模拟器那本来的一点点正义似乎也荡然无存。从法律上说对受版权保护的信息进行逆向工程的确是不被允许的，Connectix 公司提出的 " 合法使用 " 只是法律上的一种适用原则，在一些特殊的情况下可以被应用，但如果法官认为情况不适用那么原则也就不适用。从 Intel 控告 VIA 对其芯片进行逆向工程就可以看出，这种案件很难有一个有说服力的结果，有时候结果完全取决与法官的判断。

但是我们毕竟不能说 Connectix 公司开发 VGS 这样的商业模拟器有什么不对的地方。因为很多的人都在使用它，而且大部分是在网络上得到的破解版本，再加上盗版的 PS 游戏光盘，大部分的人没有向 SONY 或 Connectix 公司付一分钱就在 PC 上玩到了 PS 的游戏。如果不是我们对免费游戏的渴望，Connectix 公司又怎会去开发 VGS，如果不是我们的这种渴望形成了市场，Connectix 公司又怎会想到商

业化的模拟器呢?

其实，我们才是VGS出现的原因，但最后遭受SONY打击的却是Connectix公司，而即使是付了钱的玩家也没有任何的损失，因为花这么少的钱就能在PC上玩到PS的游戏实在是很划算的事情。我这样说并不是为Connectix公司感到不平，因为他们也只是想着赚钱而已。

如果VGS是免费的软件，那么SONY不会指控，就比如现在的以ePSXe为代表的插件式PS模拟器，虽然公开使用PS的Bios，但SONY似乎并不会控告他们。可是，如果不是商业利益的驱使，VGS的开发时间会这么快么，效果会这么好么。看看ePSXe开发过程中的艰难和时不时的停止，你就会了解，免费模拟器开发者的热情是多么容易被摧毁，所以对于免费模拟器的开发者我们实在是应该尽一切手段关心、帮助和支持。

模拟器的本质是用来传承游戏历史的，所以尽可能早的模拟出主机游戏并不重要。尽管因为人民有免费玩到新游戏的欲望，而在这方面有很大的市场，但如果你想用模拟器去和主机争夺市场那你注定失败。从技术层面上说，对硬件的精确描述是模拟器最关键的素质，而从游戏层面上说，完美运行游戏是模拟器的关键所在。

但最后的结果还是不错的，Connectix公司为模拟器世界留下了至今仍然出色的PS模拟器，不管当初是出于什么目的，我想对于游戏的传承，Connectix公司的VGS绝对会永远留在人民的记忆中。

版权一直是模拟器的致命伤，尽管模拟器本身一般是不涉及版权问题的，但是ROM毕竟是不允许拥有的东西，除非你有正版的卡带或其他游戏媒体，从这个意义上说，商业的模拟器更会让游戏公司深恶痛绝。特别是SONY这样对版权特别敏感的公司，Bleem!和VGS被送上法庭也就不足为奇了。CONNECTIX公司败诉了，VGS成了Sony的东西，这段故事会成为模拟界的传奇么。

让我们记住。

漫步

某天，在性能空前强大的主机旁，面对什么全3D，真VR，即实演算效果的超大作，居然没有了玩的冲动。过去不破关誓不罢休的激情，干掉BOSS后的那种欣喜，都跑到哪里去了呢？难道是老了，老得无法玩游戏了吗？

打开smynesc，玩了会儿“马戏团”。我就找到了答案。

希望这个新栏目的出现，能为迷失的人找回那份久违的感觉。

马上介绍一下本栏目第一个回味的游戏：

它，

是史上首个集血槽系统、飞行道具系统、加分系统于一身的游戏，

是第一款正统格斗游戏，现代格斗游戏的鼻祖，

是世界最经典的格斗游戏之一。

WHO？

It's Kung-Fu！请看图片



街机版功夫的海报

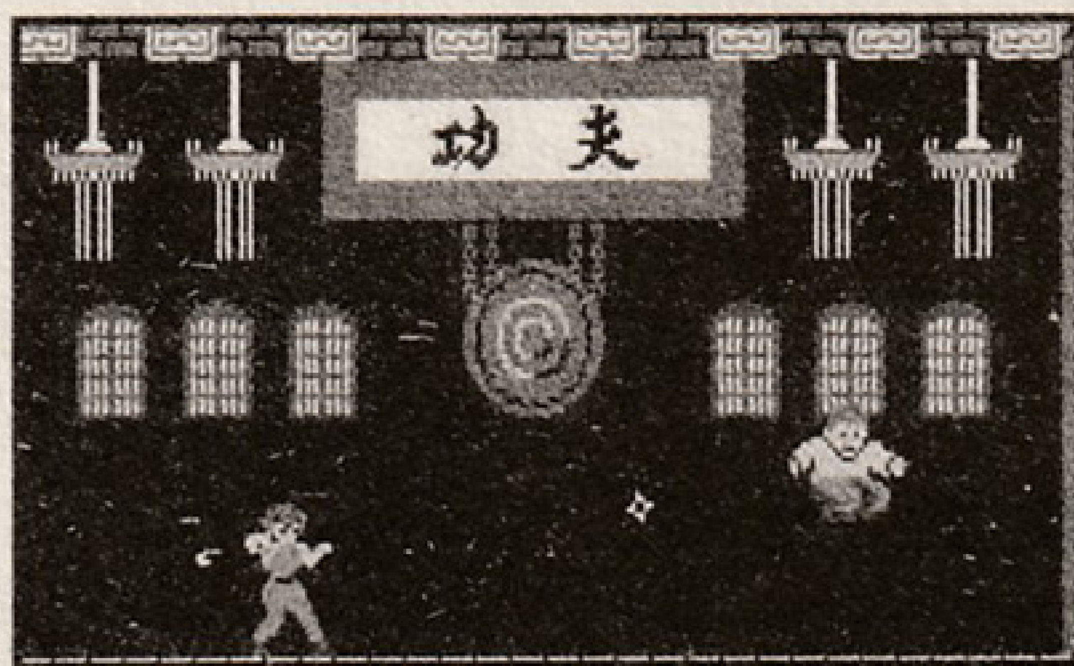
名称：Yie Ar Kung-Fu

厂商：Konami

出品年代：1985

游戏类型：格斗

不少人只在FC上玩过功夫。其实它一开始推出是在Arcade上，其后才出现红白机版。而各个机种上都有功夫的身影，arcade、commodore64、msx、nes、另外GBA上的konami街机合集也有收录。因为硬件机能的限制，大家最熟悉的FC版功夫无论画面或音效都有比街机版有缩水。不过游戏的精髓还得以保留，从而创造了一个历史。从现在的角度来讲，它是家用机仍至游戏史上第一个正统意义上的格斗游戏，血槽、移动，招式等设计都为以后的格斗游戏列出了参考标准，同时也产生了第一代格斗玩家的萌芽。



比春丽更老的女性格斗家

记得当年我在玩功夫时，特别喜欢版边可以反弹跳跃这个特



波动拳的始创人

性，于是狂练反弹飞脚想成为必杀技。

那现在还有人记得这个游戏吗？

摘自某论坛：

题目——功 夫

最多打到 273 关（六岁时），被用鞭子的抡死了^_^

---SAM1001

厉害啊，我只能打到 50 关，被白胖子干掉了……

---rei_fan

我…………………………没有过美人关（7X 局左右）

--- 灰色的老母马

攻击有定势的，对手一挨打就会顿一下，之后往后退，就是攻击，跳到对手背后，攻击，跳到对手背后……

音乐很好听呢，至今还时常哼着它去上班～～

--- 白云苍狗

再看看我们 EMUTIME.COM 论坛上 ETer 怎么说：

记得啊，连音乐都记得，就是：“当当当当……”对吧？

---[光影]

当当当当当当当当，当当当当当当当当

右数第 3 个窗口下是死角

---[火棉]

史上第一个 ftg。“阿舅阿舅！”

---[ken]

哈哈 当时好喜欢阿

当时 我弟弟还小 当我玩的时候

我就告诉他 屏幕上的敌人就是他 我们在对打

他就信了 当我胜利的时候 他就默然不语

我失败的时候 他就兴高采烈

直到现在 他还经常说起这事抨击我呢

---[SONICZTF]

我接触的第一个格斗游戏，传说有街机版的不知道哪里有下的。

---[步行虫]

我还记得第一关只要蹲脚连踢就可过关，还有那些加分关………… 不过有点可惜主角没有必杀…

---[kk]

对，那个 MM 可是比较厉害的哦，还有最后一个肥肥，还飞来飞去。呵呵

---[alucade]



这就是街机版功夫的框体

太 EASY 了，跳起飞腿 94 无限连！ FTG 最早的无限连

---[西布克]

看来，好东东，大家都会怀念。

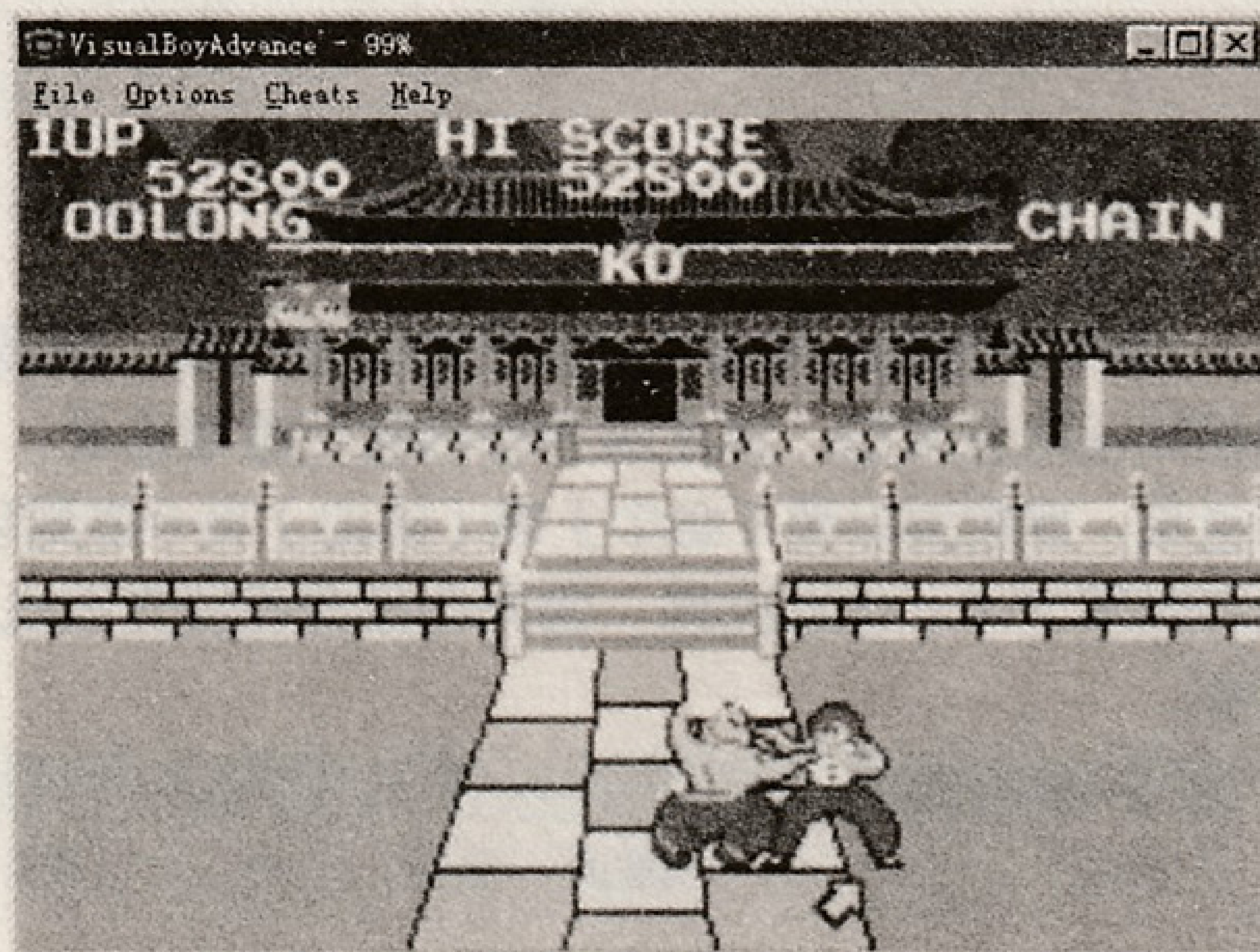
那下期，我们怀念哪个经典游戏呢？还是 FC 上的，肯定不会是 FTG 啦……

大家猜猜看？论坛上猜对的 ETer 有 EP 奖励哟！

另外也欢迎大家踊跃来 E-MAIL，说出你的感想。

因为名义上本栏目是由我主持，可实际上它是属于曾经为游戏而激动，为游戏而奋斗，为游戏而感动的大家。

街机版的功夫在画面和音效上强很多，图为 GBA 上的复刻版稀有主机 C64 上的功夫画面，移植自街机版）





超级机器人大战R 全攻略

第1话「トライアル゛ウェポン」

在主角取得机体后，四周都是敌人，当我方援军出场时，便可突破重围与各人汇合。由于援军有アムロ等优秀人物，所以能轻易取胜。当敌方全灭后，会马上出现分歧路线，分别是「ナデシコBの保护を受ける」和「ラー゛カイラムの保护を受ける」。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
ジェニス	人工智能	2	3300	リペアキット×2
ドートレス゛ウェポン	人工智能	1	3500	-
ドートレス	人工智能	4	3000	-
敌方增援机体				
ドートレス゛コマンド	人工智能	2	3800	プロペラタンク×2
ドートレス゛ウェポン	人工智能	4	3500	-
ジェニス	人工智能	4	3300	カートリッジ×2 リペアキット×2

第2话「火星の后继者」（ナデシコ路线）

敌军初期部队不会主动向我方发动进攻，因而可以逐一击破。当敌方初期部队全灭后，以北辰为首的敌方援军出现，其回避率与攻击力都相当高，攻击应以有「必中」或「热血」指令的驾驶员优先。与此同时，我方援军アキト也会出现，因为他被击倒便立即战败，因此必须派部队支援。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具

積尸气	人工智能	2	3300	リペアキット×2
エステバリス炮战フレーム	人工智能	8	4500	-
量产型エステバリス	人工智能	4	3300	カートリッジ プロペラタンク
ステルングーゲル	人工智能	1	3300	-
敌方增援机体				
夜天光	北辰	1	7800	ブースター
六连	北辰六人众	6	6300	-

第3话「再会のレシピ」（ナデシコ路线）

虽有新同伴加入令战力加强，但本关欠缺回复地形，最好预先装备补给用强化道具。当北辰的HP下降到一定程度，就会走到ナデシコB身边自爆，使其不能移动，这时应以防卫为主。而在后半段出场的バンドック防御力高，但命中率低，建议用エクサランス的合体技对付。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
夜天光	北辰	1	7800	マグネットコーディング
六连	北辰六人众	6	6300	-
積尸气	火星后继者	4	4800	リペアキット プロペラタンク
ステルングーゲル	火星后继者	1	3600	-
敌方增援机体				
バンドック	プッチャー	1	20000	高性能レーダー
トラシッド	人工智能	4	7500	プロペラタンク
ドヨズラー	人工智能	2	7300	リペアキット×2

第4话「最恶の决战」（ナデシコ路线）

敌军有25部之多，因而不宜分散战力，让其乘机攻击ナデシコB，应以守护ナデシコB为最优先。当敌方全灭后，会发生谜之生命体击沉ナデシコB的事件。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
夜天光	北辰	1	7800	チョバムアーマー

六连	北辰六人众	6	6300	–
積尸气	火星后继者	6	4800	リペアキット×2 プロペラタンク×2 カートリッジ×2
量产型エステバリス	火星后继者	6	3300	–
ステルンクーゲル	火星后继者	6	3600	–

第5话「『运命の选择』みたいな」（ナデシコ路线）

前5个回合ナデシコC将不能移动，但当敌人接近时仍可作出攻击。而且敌人会主动前来，因而不宜作主动，在基地内反而更轻松。当敌方初期部队全灭后，敌人援军出现，而作战目的也变成ナデシコC到达指定地点或消灭全部敌人。在此援助攻击变得非常有用。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
デツジン	???	1	8500	プロペラタンク リペアキット デュアルセンサー
カトンボ	人工智能	4	5300	–
バツタ	人工智能	9	2800	–
敌方增援机体				
アイアイ	コロス	1	5060	チョバムアーマー マグネットコーディング
ニーベルゲン	ソルヅヤー	2	10000	–
メッタンガー	ソルヅヤー	3	7600	–
アイアイ	ソルヅヤー	9	3800	–

第6话「GEAR战士电童」（ナデシコ路线）

这关的敌人能力比上一关要强，如不使用援助攻击，防御的话可能会陷入苦战。本关最大目的是取得DATA WEAPON，应以北斗精神指令「加速」，务求比アルデア更快到达其身旁。电童与独角马邻接就会得到新的力量，可望更轻易收拾敌人。

敌方初期机体

机体	驾驶员	数目	HP	道具
マジン	月臣元一郎	1	8500	チョバムアーマー リペアキット
デツゾン	木连优人部队	4	8500	プロペラタンク×2 リペアキット×2
カトンボ	人工智能	3	5300	-
バッタ	人工智能	10	2800	-
敌方增援机体				
骑士GEAR凤牙	アルデア	1	9300	学习型CP ソーラーバネル
机兽オービトン	人工智能	5	6300	-
ガルフア素体	人工智能	9	4300	-

第2话「逆袭のシャア」（ラー˙カイラム路线）

除了将敌方全灭外，7回合内到达指定地点同样可以完成任务。但敌人数目众多，更有援军出现，相比之下我方非常不利，应以アムロ为主力进攻。对抗ツャア最有效的方法就是以援护行动削减其HP，再以各种精神指令给与他致命的一击。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
ヤクト˙ドーガ	ギュネト	1	7000	リペアキット プロペラタンク
ギラ˙ドーガ	レズン	1	5400	カートリッジ リペアキット
ギラ˙ドーガ	ネオ˙ヅオン兵	10	4400	-
敌方增援机体				
サザビー	ツヤア	1	8000	ブースター
ギラ˙ドーガ	ネオ˙ヅオン兵	7	4400	-

第3话「νガンダム」（ラー˙カイラム路线）

アムロ改乘νガンダム，再加上新机体加入令战力加强。クエス会在5回合后、HP少于30%或敌机少于5部的情况下撤退，因而在初期应尽快将其击倒。这关最强劲的敌人是バンドック，需以援护行动及各种精神指令对付，但需注意他的地图炮。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
ヤクト˙ドーガ	ギュネト	1	7000	プロペラタンク
ヤクト˙ドーガ	クエス	1	6800	高性能レーダー
ギラ˙ドーガ	レズン	1	5400	リペアキット
ギラ˙ドーガ	ネオ˙ヅオン兵	9	4400	-
敌方增援机体				
バンドック	プッチャー	1	20000	マグネットコーディング
トラシッド	人工智能	4	7500	プロペラタンク
ドヨズラー	人工智能	2	7300	リペアキット×2

第4话「最恶の结末」 （ラー˙カイラム路线）

与第二关相似，但这关没有时间限制，因此可以慢慢作战等待敌人到来，但注意千万不要在陨石区域内作战，否则只会使我方陷入苦战。地图上欠缺回复地形，最好预先装备补给用强化道具。把所有敌人击败后，会发生与另一个第四话完全一样的剧情。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
サザビー	ツヤア	1	8000	チョバムアーマ
α˙アジール	クエス	1	12000	プロペラタンク
ヤクト˙ドーガ	ギュネト	1	7000	プロペラタンク
ヤクト˙ドーガ	ネオ˙ヅオン兵	4	6800	カートリッジ×2 プロペラタンクリペアキット
ギラ˙ドーガ	レズン	1	5400	リペアキット
ギラ˙ドーガ	ネオ˙ヅオン兵	1	4400	-

第5话「あなたに、力を…」 （ラー˙カイラム路线）

开始时主角三人非常接近敌军，应先与同伴会合，再消灭敌人。第三回合开始敌人援军出现，シャギア与オルバ非常强，而且会用合体攻击，这时可利用アムロ外加「热血」指令对付。当其中一人被击倒，另一人也会撤退。

敌方初期机体

机体	驾驶员	数目	HP	道具
バウ	ネオ˙ジオン兵	3	4200	-
ジエニス	ネオ˙ジオン兵	4	3300	-
グランディーネ	ネオ˙ジオン兵	2	9000	-
ズサ	ネオ˙ジオン兵	2	3800	-
ドライセン	ラカン	1	5900	チョバムアーマ
敌方增援机体				
ドートレス	ネオ˙ジオン兵	4	3000	-
ドートレス˙ウエポン	ネオ˙ジオン兵	2	3500	-
ドートレス˙コマンド	ネオ˙ジオン兵	2	3800	カートリッジ プロペラタンク
ガンダムヴァサーゴ	シャギア	1	8000	デュアルセンサー
ガンダムアシュトロン	オルバ	1	9000	マグネットコーティング

第6话「出击！！ネオゲッターロボ！」（ラー˙カイラム路线）

开始时只有ネオゲッターロボ一人，但第二回合我方便会前来增援。到了第四回合，新敌方出现，建议先打败恐龙军再与其交锋。一般来说，当他的HP低于30%时就会撤退，要击倒他的话，可用ガンダムX的卫星微波炮外加主角的援护攻击。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
メカザウルス˙ドバ	恐龙兵	6	5300	-
メカザウルス˙ブル	恐龙兵	4	5800	-
メカザウルス˙モバ	恐龙兵	2	6300	カードリッジ プロペラントタンク
メカザウルス˙ボア	バット将军	1	18000	学习型CP
敌方增援机体				
ドライセン	ラカン	1	5670	ソーラーパネル
ジエニス	ネオ˙ジオン兵	4	3300	-
ズサ	ネオ˙ジオン兵	2	3800	-
グランディーネ	ネオ˙ジオン兵	2	9000	-
バウ	ネオ˙ジオン兵	4	4200	-

第7话「危うし、マジンガーチーム！！」

一开始就发生グレートマジンガー被攻击事件，这使其不能移动，但仍可战斗。应利用ダイアナンA及ビューナスA为其回复HP。其他同伴就必须尽快与其会合，共同对抗敌人。当上方的敌军全灭后，下方就会出现敌人援军，且ダイターン3会立即出现助我军一臂之力。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
机械兽アポロンA1	人工智能	4	4800	-
机械兽ハリビューンV6	人工智能	2	5300	-
机械兽グラトニオス	人工智能	2	5800	-
机械兽ギラン	人工智能	2	6000	リペアキット×2
要塞デモニカ	暗黑大将军	1	12000	バイオセンサーENチップ
敌方增援机体				
ニーベルゲン	ソルジャー	3	10500	カートリッジ プロペラントタンク×2
アイアイ	ソルジャー	4	3990	-
メッタリンガー	ソルジャー	4	7980	-
コマンダー˙エドウイン	エドウイン	1	18000	大型ジェネレーターブースター

第8话「バンドック现る！」

第二回合ウイングガンダムゼロカスタム会前来作战（未加入），而バンドック会在第五回合撤退。与此同时敌人援军出现，而シャッフル同盟也会登场。当他们的气力在120以上时，其机体性能会上升，而且武器也会增加，绝对是对付敌人援军的主力武器。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
メガブースト˙トラシッド	人工智能	4	7500	-
メガブースト˙ドヨズラー	人工智能	2	7300	プロペラントタンク×2
メガブースト˙ガルチャック	人工智能	3	7000	-
バンドック	ブッチャー	1	20000	ミノフスキークラフト ビームコーティング
敌方增援机体				
デスアーミー	ゾンビ兵	9	4000	-

デスバーディ	ゾンビ兵	4	4400	リペアキット×2
デビルガンダム	ゾンビ兵	1	15500	マグネットコーティング チョバムアーマー

第9话「炸裂！バイパーウィップ」

一开始就会发生DATA WEAPON被凤牙夺去事件，而电童也会被打至重伤。整场战斗相对简单，当敌方初期部队全灭后，敌方就会有フロスト兄弟等人前来增援。倘若利用地图兵器将フロスト兄弟消灭的话，就能得到他们携带的道具。

敌方初期机体

机体	驾驶员	数目	HP	道具
ガルファ素体	人工智能	12	4515	–
机兽オービトン	人工智能	6	6615	プロペラントタンク×3 リペアキット×3

敌方增援机体

ドートレス˙コマンド	ネオ˙ジオン兵	2	4180	–
ドートレス˙ウエポン	ネオ˙ジオン兵	2	3850	–
ドートレス	ネオ˙ジオン兵	2	3300	–
ズサ	ネオ˙ジオン兵	2	4180	–
バウ	ネオ˙ジオン兵	2	4620	–
ジェニス	ネオ˙ジオン兵	2	3630	–
ドライセン	ラカン	1	6210	ホバークラフト
ガンダムアシュトロン	オルバ	1	9450	ブースター
ガンダムヴァサーゴ	シャギア	1	8400	ビームコーティング

第10话「登场！！テキサスマック！」

当敌方初期部队5机击破后，ガレリィ便会出场，而电童也会出现。将其消灭后，市中心便有DATA WEAPON出现，随之而来的是凤牙的增援部队。若要成功抢到DATA WEAPON的话，就必须尽快将敌人击倒，多用「热血」来发挥最强攻击吧！

敌方初期机体

机体	驾驶员	数目	HP	道具
メガザウルス˙トバ	恐龙兵	4	5300	–
メガザウルス˙ブル	恐龙兵	3	6090	–

メガザウルス˙モバ	恐龙兵	2	6615	リペアキット プロペラントタンク
メガザウルス˙ボア	バット	1	18900	マグネットコーティング 学习型CP
敌方增援机体				
メガザウルス˙ゲラ	ガレリイ	1	20000	アポジモーター デュアルセンサー
ガルフア素体	人工智能	6	4515	–
机兽オービトン	人工智能	4	6615	–
骑士GEAR凤牙	アルデア	1	10565	ハイブリットアーマー

第11话「私の爱马は凶暴です」

这关デビルガンダム会再次登场，虽然一开始不知驾驶员是谁，但交战过后会发生对话事件，才得知对方是东方不败。由于デビルガンダム拥有回复HP的能力，因而必须一口气将其击倒。敌方的援军也相当强大，必须活用精神指令与援助系统才有机会取胜。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
デスアーミー	ゾンビ兵	6	4200	–
デスバ ディ	ゾンビ兵	6	4620	–
デビルガンダム	???	1	15000	シャッフルの纹章
敌方增援机体				
ドートレス˙コマンド	ネオ˙ジオン兵	2	4180	–
ドートレス˙ウエポン	ネオ˙ジオン兵	2	3850	–
バウ	ネオ˙ジオン兵	2	4620	リペアキット プロペラントタンク
ジェニス	ネオ˙ジオン兵	3	3630	–
アルトロンガンダム	张五飞	1	5000	–
ブリトヴァ	ドゥエート	1	8000	防尘装置
ガブル	ミルラ	1	13000	カートリッジ
コルレル	デマー	1	5200	ブースター
ドライセン	ラカン	1	7010	ハイブリットアーマー リペアキット
ガンダムアシュトロン	オルバ	1	9000	ミノフスキークラフト
ガンダムヴァサーゴ	シャギア	1	8000	大型マガジン

第12话「さらば青春！战斗兽になった少年！！」

开始时信一郎惨被变成战斗兽，即使玩家不攻击他，他也会在3回合后自爆，这时铁也与ジュン的气力都会上升10。而其后的敌方援军中会出现神秘的コン゛バトラーV，由于它会使用超强力的电磁攻击，所以最好多使用「ひらめき」进行回避。战斗结束后会出现分歧路线，分别是「ナデシコに同行する」和「フリーデンに同行する」。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
战斗兽ゲルニカス	信一郎	1	7400	-
机械兽アポロンA	人工智能	4	5040	-
机械兽ハリビューンV6	人工智能	2	5565	カートリッジ プロペラントタンク
战斗兽グラトニオス	人工智能	2	6090	リペアキット カートリッジ
战斗兽ギラン	人工智能	4	6300	-
战斗兽ドカイダー	人工智能	2	6500	リペアキット プロペラントタンク
要塞デモニカ	暗黑大将军	1	12600	メガブースター
敌方增援机体				
コン゛バトラーV	???	1	9800	超合金Z
マグマ兽ガルムス	人工智能	6	6800	-

第13话「コン゛バトラーVを破坏せよ」（ナデシコ路线）

开始时应以被动为主，等待敌人到来，再一一歼灭。当假コン゛バトラーV被击倒后，他便现身为マグマ兽グレート1。第二回合开始真コン゛バトラーV加入，而第四回合会有敌人援军出现。当マグマ兽グレート1与スカールーク的HP低于30%时会自动撤退。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
マグマ兽ガルムス	人工智能	6	6800	-
マグマ兽ダークロン	ワルキメデス	1	13000	ソーラーパネル
コン゛バトラーV	ダンケル	1	8800	-

マグマ兽グレート1	ダンケル（真身）	1	14000	ブースター
敌方增援机体				
兽士ドクガガ	人工智能	4	7000	-
兽士バイザンガ	人工智能	2	8000	リペアキット プロペラントタンク
スカールーク	ジャンギャル	1	18000	マグネットコーティング

第14话「皇帝陛下のプレゼント」（ナデシコ路线）

第二回合开始我方部队正式登场，应尽快与ボルテスV会合，因为他一被击倒就会GAME OVER。第四回合敌方援军登场，这时可先将初期部队消灭后再慢慢对付。注意ダンケル与ワルキメデス，当其中一人被击倒，另一人也会撤退。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
兽士ドクガガ	人工智能	6	7000	-
兽士バイザンガ	人工智能	2	8000	リペアキット プロペラントタンク
スカールーク	ジャンギャル	1	18000	高性能レーダー
敌方增援机体				
マグマ兽ガルムス	人工智能	6	6800	-
マグマ兽グレート1	ダンケル	1	14000	バイオセンサー
マグマ兽ダークロン	ワルキメデス	1	13000	デュアルセンサー

第13话「海の战い」（フリーデン路线）

本关以海战为主，攻击时应注意好武器的选择，否则也只会徒劳无功。当ブッチャー被击倒后，以凤牙为首的部队便在地图左上方出现。因此必须做好部队的布局，不宜分散作战，应以密集为主，以免被其一一击破。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
メガブースト˙ドヨズラー	人工智能	2	7300	-
メガブースト˙トラシッド	人工智能	2	7500	-

メガブースト゛ガルチャック	人工智能	2	7000	–
メガブースト゛ダソガルソ	人工智能	2	10000	リペアキット プロペラントタンク
バンドック	ブッチャー	1	20000	ブースター マグネットコーティング
敌方增援机体				
ガルファ素体	人工智能	6	4515	–
骑士GEAR凤牙	アルデア	1	9765	ソーラーパネル
机兽オービトン	人工智能	3	6615	–

第14话「コロスとゼノイア」（フリーデン路线）

敌人的初期部队不算强大，因而可以先占据回复地形，再等待敌人的到来，但需先帮万丈回复，因为他一开始就被打至重伤。这里要注意敌方的ゼノイア与ベルトリー都有两种形态。当初期部队全灭后，敌人援军将在右下方出现，对フロスト兄弟而言，只要其中一人被击倒，另一人也会撤退。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
アイアイ	ンルヅヤー	6	4180	–
メッタンガー	ンルヅヤー	3	8360	–
ニーベルゲン	ンルヅヤー	2	11000	–
アイアイ	ゼノイア	1	4750	–
アイアイ	ベルトリー	1	4750	–
メガボーゲ゛ゼノイア	ゼノイア（真身）	1	17000	デュアルセンサー
メガボーゲ゛ベルトリー	ベルトリー（真身）	1	18000	バイオセンサー
敌方增援机体				
ドートレス゛コマンド	ネオ゛ジオン兵	2	4180	–
ドートレス゛ウエポン	ネオ゛ジオン兵	2	3850	–
ドートレス	ネオ゛ジオン兵	2	3300	–
ジェニス	ネオ゛ジオン兵	2	3630	–
アルトロソガンダム	张五飞	1	5000	–
ブリトヴァ	ドゥエート	1	8000	–
ガブル	ミルラ	1	13000	–

コルレル	デマー	1	5200	–
ドライセン	ラカン	1	6210	高性能レーダー
ガンダムアシュトロン	オルバ	1	9000	プロペラントタンク
ガンダムヴァサーゴ	シャギア	1	8000	リペアキット

第15话「必杀！超高速グレートブースター！！」

当ドラゴノザウルス的HP低于30%时就会撤退，若想把它消灭可以利用主角的最强技加「热血」对付。当初期部队全灭后，敌人援军将在右上方出现，除ラゴウ外敌人也不算强，利用群体攻击非常有效。战斗结束后会出现分歧路线，分别是「フォートセバーンルート」和「GEAR本部ルート」。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
机械兽ハリビューンV6	人工智能	4	5830	–
战斗兽ゲルニカス	人工智能	4	6380	–
战斗兽ギラン	人工智能	2	6600	リペアキット プロペラントタンク
ドラゴノザウルス	人工智能	1	18000	シャッフルの纹章
要塞デモニカ	暗黑大将军	1	13200	ENチップ
敌方增援机体				
ガルファ素体	人工智能	6	4730	–
ラゴウ	ラゴウ	1	20000	マルチセンサー
机兽オービトン	人工智能	3	6930	–
机士ジャム	人工智能	1	8800	チョバムアーマー

第16话「私の最高杰作です」（フォートセバーン路线）

本关相对以往来说比较简单，并没有特别强的敌人，但要注意グランディーネ的长距离攻击，另外エニル在HP低于30%时就会撤退，想得到她的道具就要来一个强烈攻击。当初期部队全灭后，敌人援军也将在右上方出现，这时只需等其到来再集中攻击即可。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具

バウ	ネオ゛ジオン兵	4	4830	–
ドートレス゛コマンド	ネオ゛ジオン兵	4	4370	–
グランディーネ	ネオ゛ジオン兵	2	10350	カートリッジ×2
ファイアーワラビー	ネオ゛ジオン兵	4	4800	–
ワイズワラビー	エニル	1	5700	チョバムアーマー
敌方增援机体				
メガブースト゛ドヨズラー	人工智能	3	7665	–
メガブースト゛トラシッド	人工智能	6	7875	–
メガブースト゛ガルチャック	人工智能	2	7350	–
メガブースト゛ダソガルソ	人工智能	2	10500	リペアキット プロペラントタンク
バンドック	ブッチャー	1	21000	大型ジエネレーター

第17话「俺の声が闻こえるか！」（フォートセバーン路线）

开始时スーパーガンダム、GXディバイダー就会加入，使得战力大增。而敌方的エニル会在HP低于30%时就会撤退，当カリス被打倒时敌人援军立即会在左、上、下三个方位出现，因而最好最后对付她，以免被敌军重重围困。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
バリエント	ネオ゛ジオン兵	4	5400	–
ブリトヴァ	ドウエート	1	8400	–
ファイアーワラビー	ネオ゛ジオン兵	4	4800	–
ガブル	ミルラ	1	13650	–
ドライセン	ネオ゛ジオン兵	2	5940	–
ワイズワラビー	エニル	1	5200	ビームコーティング
ガンダムアシュトロン	オルバ	1	9450	学习型CP+
ガンダムヴァサーゴ	シャギア	1	8400	ブースター
パトウーリア	カリス	1	18000	–
バウ	グレミー	1	3800	–
敌方增援机体				
量产型グレート	人工智能	6	8000	–
机械兽ギラン	人工智能	2	6600	–

战斗兽ドカイダー	人工智能	2	7150	リペアキット プロペラントタンク
要塞デモニカ	暗黑大将军	1	13200	ENチップ

第16话「决战！电童vs凤牙」（GEAR路线）

因为我方部队是出现在地图中部，所以最好是等待敌人的到来，再一一击破。当敌军初期部队全灭后，敌方援军即在左上方出现，然后引发DATA WEAPON事件，而凤牙也会变身为凤牙˙ブルホーソ。其回避率相当高，最好多利用「集中」或「必中」，以免浪费战力。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
デツヅン	白鸟九十九	1	9775	ENチップ
マジン	月臣元一郎	1	9200	学习型CP+
デツヅン	木连优人部队	2	9350	リペアキット プロペラントタンク
カトンボ	人工智能	3	5830	–
バツタ	人工智能	8	3080	–
敌方增援机体				
ガルフア素体	人工智能	8	4730	–
机兽オービトン	人工智能	4	6930	–
凤牙˙ブルホーソ	アルデア	1	10230	ブースター

第17话「谋略の父が地球を狙う」（GEAR路线）

第三回合开始，ボルテス会加入我方部队共同战斗，与此同时以东方不败为首的敌方援军也在左下方出现。因此必须做好部队布局，一开始应全力向右上方进攻，消灭除其部队，以免被两面夹击。ジャンギャル与ハイネル在HP低下时会自动离开。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
兽士ドクガガ	人工智能	6	7350	–
兽士バイザンガ	人工智能	3	8400	リペアキット プロペラントタンク
スカールーク	ジャンギャル	1	189000	大型ジェネレーター

スカールーク	ハイネル	1	189000	ブースター
敌方增援机体				
デスアーミー	ゾンビ兵	6	4400	–
デスバーディ	ゾンビ兵	6	4840	–
デビルガンダム	东方不败	1	17000	チョバムアーマー

第18话「『真实』は一つじゃない」

开始时最好的方法是等敌人自动上前送死。当敌军初期部队全灭后，敌人援军会在左右两方出现，他们打算破坏我方基地。因而在初期部队未全灭前要调回人力到基地附近。最好是用机体围着基地，这样在保证敌人不能进入基地之余又能有效的消灭敌人。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
ラゴウ	ラゴウ	1	21000	–
ガルファ素体	人工智能	8	´4730	–
机士ジャム	AI	3	8800	リペアキットスーパーペアキット プロペラントタンク
机兽オービトン	人工智能	2	6930	–
敌方增援机体				
バッタ	人工智能	10	3080	–
カトンボ	人工智能	4	5830	–
デンジン	秋山源八郎	1	10350	サイコフレーム
デンジン	高杉三郎太	1	10350	防尘装置

第19话「よみがえる命」

一开始敌人会在左上方分成3组，而ラゴウ在中央，最好等其自投罗网。当ラゴウ被击倒后在右上与左下均有敌方援军出现，而电童也会变身为电童˙辉刃。大家可以分成两组攻击，最后再对付机将。注意当他们的HP低于30%时便会撤退。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
ラゴウ	ラゴウ	1	22000	シャッフルの纹章

ガルフア素体	人工智能	7	4730	–
机兽オ一ビトン	人工智能	4	6930	リペアキット プロペラントタンク
机士ジャム	AI	1	9130	母さんのシチュ一
机将ギガウィッタ一	ギガウィッタ一	1	19000	ソ一ラ一パネル
机将ギガグルメイ	ギガグルメイ	1	18000	ENチップ
机将ギガアブゾル一ト	ギガアブゾル一ト	1	20000	スラスタ一モジュ一ル
敌方增援机体				
ガルフア素体	人工智能	6	4730	–
机兽オ一ビトン	人工智能	4	6930	–
机士ジャム	AI	2	9130	ガ一ドリッジ×2

第20话「ダブルエックス始动！」

由于一开始ガロ一ド和フォウ就被敌军包围，形势非常危险，所以最好是多利用「集中」，再冲去与我军会合，在此过程中「回避」是最好的作战指令。在第二回合，カトル与デュオ会加入我方，使得战力大增。当敌军初期部队全灭后，援军就会在左上方出现。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
バリエント	ネオ˙ジオン兵	4	5670	–
ファイア一ワラビ一	ネオ˙ジオン兵	6	5040	–
ヘビ一ア一ムズカスタム	トロワ	1	5400	–
アルトロンカスタム	张五飞	1	5000	–
ガンダムヴァサ一ゴ	シャギア	1	8400	アポシモ一タ一
Gアシュタロン（MA）	オルバ	1	9450	ビ一ムコ一ティング
ワイズワラビ一	エニル	1	5460	カ一ドリッジ
ドライセン	ラカン	1	6480	バイオセンサ一
バウ	グレミ一	1	6890	ハイブリットア一マ一
ラスウェ一ト	アベル	1	6800	シャッフルの纹章
敌方增援机体				
バッタ	人工智能	6	3080	–
カトンボ	人工智能	3	5830	–
デツヅン	木连优人部队	2	9350	リペアキット プロペラントタンク
マジン	月臣元一郎	1	9200	ホバ一クラフト

デツヅン	北辰	1	10350	リペアキット

第21话「黑骑士と母の秘密」

ブッチャ一一开始就会主动从左边攻击过来，因此只要静心布局就可以了。当敌军初期部队全灭后，就会发生DATA WEAPON事件，电童也会因此而力气下降50。与此同时援军在上下两方出现，这时最好集中攻击一方，而另一方就等他主动上前。战斗结束后会出现分歧路线，分别是「ベガを救出に行く」和「コロニ一落としを阻止しに行く」。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
メガブースト˙ドヨズラ一	人工智能	3	8030	–
メガブースト˙トラシッド	人工智能	6	8250	–
メガブースト˙ガルチャック	人工智能	2	7700	–
メガブースト˙ダソガルソ	人工智能	2	11000	リペアキットカ一ドリッジ
バンドック	ブッチャ一	1	22000	大型マガジン
敌方增援机体				
ガルフア素体	人工智能	6	4730	–
机兽オ　ビトン	人工智能	4	6930	–
机士ジャム	AI	2	9130	リペアキット プロペラントタンク

第22话「　炎の中で」　（ベガ路线）

一开始敌人便向下推压，当敌方6机被击破后，アルデア会出现，并引发DATA WEAPON事件。当敌方初期部队全灭后，援军即在左上方出现，此时作战目的也变成了电童到达殖民星处，当然你也可以全灭敌人来完成任务。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
ガルフア素体	人工智能	6	4730	–
机兽オ一ビトン	人工智能	4	6930	–
机士ジャム	AI	2	9130	リペアキット カ一ドリッジ
敌方增援机体				
凤牙˙バイパ一ウィップウ	アルデア	1	10300	超合金Z
ガルフア素体	人工智能	6	4730	–

机兽オービトン	人工智能	4	6930	–
机士ジャム	AI	2	9130	リペアキット プロペラントタンク
机将ギガウィッター	ギガウィッター	1	19950	メガブースター
机将ギガグルメイ	ギガグルメイ	1	21000	バイオセンサー
机将ギガアブゾルート	ギガアブゾルート	1	18900	学习型CP

第23话「螺旋城の落ちる日 」（ベガ路线）

敌人援军于第二回合登场，且处居三角，我方唯一能取胜的方法就是先攻下其最弱的一方。基本上螺旋城那方最弱，所以全力先将其攻下方为上策，然后再慢慢对付其余两方。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
ガルフア素体	人工智能	4	4730	–
机兽オービトン	人工智能	2	6930	–
机士ジャム	AI	4	9130	–
机将ギガウィッター	ギガウィッター	1	20900	マグネットコーディング
机将ギガグルメイ	ギガグルメイ	1	22000	マルチセンサー
机将ギガアブゾルート	ギガアブゾルート	1	20300	チョバムアーマー
敌方增援机体				
ガルフア素体	人工智能	4	4730	–
机兽オービトン	人工智能	4	6930	–
机士ジャム	AI	2	9130	リペアキット プロペラントタンク
螺旋城	螺旋城	1	25000	サイコフレーム
メガブースト・ダソガルソ	AI	2	11000	リペアキット カードリッジ
テュガテール	ティス	1	25000	三次元レーダー
メガブースト・ドヨズラー	人工智能	2	8030	–
メガブースト・トラシッド	人工智能	4	8250	–

第22话「ハマーンの黒い影」（コロニー路线）

当ハマーンHP30％以下时或者在5回合内到达目的地，全体敌军初期部队都会立即撤退。这关可以令プル加入，方法是先把グレミー

击倒，然后利用ジュド一向プル说得两次就可以了。注意敌人援军ハイネル当HP30％以下会撤退。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
トーラス	マリーメイア兵	4	5000	–
サーペント	マリーメイア兵	4	7000	–
R・ジャジャ	キャラ	1	6400	リペアキット
ハンマ・ハンマ	マシュマー	1	6600	プロペラントタンク
リゲルグ	イリア	1	7800	カートリッジ
クラウダ	ランスロー	1	5800	リペアキット
キュベレイ mk-II	プル	1	4000	–
バウ	グレミー	1	7090	超合金Z
キュベレイ mk-II	プルツー	1	4200	–
キュベレイ	ハマーン	1	14000	メガブースター
敌方增援机体				
兽士ドクガガ	人工智能	6	7700	–
スカールーク	ジャンギャル	1	19800	–
スカールーク	ハイネル	1	19800	バイオセンサー
兽士バイザンガ	人工智能	3	8800	–
铠兽士ダイモン	AI	1	12000	リペアキット
				プロペラントタンク

第23话「エンドレスワルツ」（コロニー路线）

本关可以让张五飞加入，方法是利用ヒイロ与他战斗一次，然后再说得他。当五飞被打倒或者被说得后，敌人援军立即在左方出现。大家大可把部队分成两路，把两方的敌人消除掉。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
トーラス	マリーメイア兵	6	5250	–
サーペント	マリーメイア兵	6	7350	–
アルトロンカスタム	张五飞	1	5000	–
ドライセン	ラカン	1	6480	サイコフレーム
ガンダムヴァサーゴ・CB	シャギア	1	16000	マルチセンサー
ジェニス改・エニルC	エニル	1	5830	–

Gアシュタロン HC（MA）	オルバ	1	18000	三次元レ ダ
敌方增援机体				
デスアーミー	ゾンビ兵	6	4600	-
デスバーディ	ゾンビ兵	2	5060	-
デビルガンダム	ゾンビ兵	2	17250	リペアキット プロペラントタンク

第24话「怒りの火山岛基地！」

这关又是被包围，先攻下上方敌人方为上策。第二回合ヒュポクリシス在左下方出现，其能力不容看少，当他的HP在30％以下就会自动撤退。注意ダンケル与暗黑大将军都有两种形态。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
量产型グレート	人工智能	9	8400	-
コン゛バトラーV	人工智能	6	9240	-
战斗兽ドガイダー	人工智能	2	7475	-
マグマ兽ガルムス	人工智能	4	7840	-
战斗兽バルカニア	AI	2	8970	プロペラントタンク リペアキット
战斗兽ゴーグラ	人工智能	2	8240	-
ドラゴノザウルス	AI	1	19800	防尘装置
要塞デモニカ	暗黑大将军	1	13800	-
暗黑大将军	暗黑大将军（真身）	1	20000	ソーラーパネル
セントマグマ	ジャネラ	1	23000	シャッフルの纹章
マグマ兽ダークロン	ワルキメデス	1	14300	ブースター
マグマ兽グレート1	ダンケル	1	15400	-
マグマ兽グレート1	ダンケル（真身）	1	18000	デュアルセンサー
敌方增援机体				
ヒュポクリシス	ラリアー	1	30000	大型ジェネレーター

第25话「东方不败は二度死ぬ」

第二回合ゴッドガンダム（风云）登场，而在第五回合敌方援军也会在左下方出现，这时大家可能两面受敌，万全起见大家大可先占据中心地带，再消灭援军，最后对付东方不败。若想东方不败今后成为

同伴，这就需要用ゴッドガンダム击败他。当东方不败被打倒，ティス与デスピニス也会离去。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
量产型グレート	人工智能	6	8400	-
コン゛バトラーV	人工智能	4	9240	-
デスアーミー	ゾンビ兵	2	4600	-
デスバーディ	ゾンビ兵	4	5060	-
デビルガンダム	ゾンビ兵	2	17250	リペアキット プロペラントタンク
デビルガンダム	东方不败	1	18050	ハイブリットアーマー
ヒュポクリシス	ラリアー	1	30000	メガブースター
テュガテール	ティス	1	25000	学习型CP
エレオス	デスピニス	1	28000	リニアシート
敌方增援机体				
デビルエステバリス	AI	6	4000	-

第26话「复活！！真ゲッターロボ！」

第三回合，敌人援军在上方出现，但利用真ゲッター对付左上方的部队也是没问题的。而我方部队就全力对抗东方不败。当东方不败，ラリアー或デスピニス其中一人的HP低于30%时，三人便会撤退。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
デスアーミー	ゾンビ兵	3	4600	-
デスバーディ	ゾンビ兵	6	5060	-
メガザウルス゛トバ	恐龙兵	3	6095	-
プロトタイプ゛ゲッター	ニオン	1	12000	ビームコーティング
敌方增援机体				
メガザウルス゛ブル	恐龙兵	3	6670	-
メガザウルス゛モバ	恐龙兵	3	7245	-
メガザウルス゛ボア	バット	1	20700	-
グランドアスターガンダム	ゾンビ兵	3	11500	-
デビルガンダム	ゾンビ兵	2	23000	リペアキット プロペラントタンク
デビルガンダム	东方不败	1	28750	大型ジェネレーター

ヒュポクリシス	ラリアー 1	30000	マルチセンサー
エレオス	デスピニス1	28000	学习型CP+

第27话「切り拓け！！　地球の未来」

第四回合敌方援军于左上方出现，而九十九也会加入我方。注意对付随便一方的敌人时最好是全队一起上，不宜分散战力。这关的ゴール与ハイネル都有两种形态，而HP相当高，要打败的话飞同心协力不可。

机体	驾驶员	数目	HP	道具
敌方初期机体				
メガザウルス゛トバ	恐龙兵	5	6095	–
メガザウルス゛ブル	恐龙兵	4	6670	–
メガザウルス゛モバ	恐龙兵	3	7245	リペアキット プロペラントタンク カードリッジ
プロトタイプ゛ゲッター	ニオン	1	12600	母さんのシチュー
巨大円盘	ゴール	1	45000	–
巨大ゴール	ゴール（真身）	1	51500	超合金ニューZ
メガザウルス゛ゲラ	ガレリィ	1	23000	高性能照准器
敌方增援机体				
兽士ドクガガ	人工智能	6	7700	–
スカールーク	ハイネル	1	19800	–
守护神ゴードル	ハイネル（真身）	1	45000	ハロ
兽士バイザンガ	人工智能	3	8800	–
铠兽士ダイモン	AI	1	12000	リペアキット プロペラントタンク
スカールーク	ジャンギャル	1	20700	A－アダプター

第28话「明日の『舰长』は君だ！」

初期目的是要エステバリス与Yナデシコ邻接，因而只要在进攻的过程中不攻击Yナデシコ就可以了。第四回合在右上方有敌方援军出现，而エステバリス与Yナデシコ邻接成功也会带来援军，因而不用急于取回战舰。战斗结束后会出现分歧路线，分别是「GEAR本部に残る」和「宇宙へ行く」。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
メッタリンガー	ソルジャー	6	8740	-
ニーベルゲン	ソルジャー	4	11500	-
Yナデシコ	オモイカネ	1	13200	-
メガボーグ゛ゼノイア	ゼノイア	1	20050	チョバムアーマー
敌方增援机体				
机兽オービトン	人工智能	4	7245	-
ガルファ素体	人工智能	6	4945	-
机士ジャム	AI	3	9545	リペアキット カードリッジ プロペラントタンク
メッタリンガー	ソルジャー	6	8740	-
ニーベルゲン	ソルジャー	2	11500	-
メガボーグ゛ネルドル	ネルドル	1	21800	ブースター
メガボーグ゛ベルドリー	ベルドリー	1	20700	マグネットコーティング

第29话「北斗の叫び、银河の泪」　（GEAR路线）

开始时玩家适宜先将北斗以外的敌人击倒，最后再对付他。此时敌人援军会在左上与右下两方出现，注意电童二人的能源已耗尽，应及时为他们回复，而プッチャー会在HP低于30%时撤退。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
机兽オービトン	人工智能	2	6930	-
ガルファ素体	人工智能	4	4730	-
机士ジャム	AI	2	9130	-
凤牙゛ユニコーンドリル	北斗	1	9300	大型マガジン
敌方增援机体				
机兽オービトン	人工智能	2	6930	-
ガルファ素体	人工智能	4	4730	-
机士ジャム	AI	2	9130	リペアキット プロペラントタンク
量产型グレート	人工智能	4	8800	-
コン゛バトラーV	人工智能	4	9680	-
メガブースト゛ガルチャック	人工智能	2	11000	-
メガブースト゛トラシッド	人工智能	2	8625	-

メガブースト゛ダソガルソ	AI	2	11500	リペアキット プロペラントタンク
メガブースト゛ドヨズラー	人工智能	1	8395	–
バンドック　プ	ツチャー	1	23000	アポシモーター Iフィールドバリア

第30话「GEAR坏灭！」（GEAR路线）

开始时适宜等敌人到来，再一一歼灭。スバル最好是最后对付，因为他一被打倒，援军就会在上方出现，而ラリアー也会撤退。注意援军中ゼロ的力量非常强大，多用「热血」与「集中」吧。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
量产型グレート	人工智能	4	8800	–
コン゛バトラーV	人工智能	4	9680	–
机士ジヤム	AI	2	9545	リペアキット/カードリッジ プロペラントタンク
メガブースト゛ガルチャック	人工智能	2	8050	–
メガブースト゛ダソガルソ	AI	2	11500	–
机士レガツー	スバル	1	9000	–
ヒュポクリシス	ラリアー	1	30000	大型マガジン
バンドック	プッチャー	1	23000	デュアルセンサー
敌方增援机体				
机士ジャム	AI	4	9545	–
グランドアスターガンダム	ゾンビ兵	3	11500	プロペラントタンク
デビルガンダム	ゾンビ兵	1	17250	リペアキットカードリッジ
ゼロ	ゼロ	1	40000	ミノフスキークラフト

第31话「プッチャー最期の日」（GEAR路线）

虽然初期敌人很少，但一到第三回合，敌人援军就会出现，这关中大家大可利用陨石来取得优势。当プッチャー被击退后，新一批援军将在左下方出现，而ガイゾック被击倒后，ラリアー与ティス也会离去。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
メガブースト゛トラシッド	人工智能	4	8650	–

メガブースト゛ダソガルソ	AI	4	11500	–
メガブースト゛ドヨズラー	人工智能	4	8395	–
敌方增援机体				
量产型グレート	人工智能	4	8800	–
コン゛バトラーV	人工智能	4	9680	–
ヘルダイソ	AI	2	13000	スーパーリペアキット×2
バンドック	プッチャー	1	23000	三次元レーダー
メガブースト゛ダソガルソ	AI	6	13000	プロペラントタンク×2/リペアキット×2/カートリッジ×2
ヒュポクリシス	ラリアー	1	30000	超大型マガジン
テュガテール	ティス	1	25000	メガブースター
バンドック	ガイゾック	1	23000	Iフィールドバリア

第29话「月が见えた」　（宇宙路线）

这一关的主要目的是在6回合内到达殖民星，所以最好是利用移动力高的机体快速前往。而在此プル或ジュド一与プルツ一战斗，利用ジュド一可以说得她加入部队。当到达殖民星后，敌方援军在下方出现。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
サーペント	ネオ゛ジオン兵	1	7700	リペアキット プロペラントタンク
R゛ジャジャ	ネオ゛ジオン兵	4	6400	–
ハンマ゛ハンマ	ネオ゛ジオン兵	3	6600	–
クラウダ	ランスロー	1	5800	–
サイコガンダムmk－II	プルツー	1	16000	–
ドーベン　ウルフ	ラカン	1	8800	–
ザクIII改	マシュマー	1	9030	–
リゲルグ	イリア	1	8190	–
クイン゛マンサ	グレミー	1	18000	大型マガジン
グーマルク	キャラ	1	12600	–
敌方增援机体				
ガンダムアシュタロン゛HC	オルバ	1	18000	アポシポーター
ガンダムヴァサーゴ゛CB	シャギア	1	16000	Iフィールドバリア
グランドマスターガンダム	ゾンビ兵	4	11500	–

第30话「战士、再び…」　（宇宙路线）

其实这关并没战术可言，最好先对付フロスト兄弟再向デスピニス挑战。当初期敌人全灭后，援军也会在左方出现，除了ザイデル会在HP低于30%的情况下逃走外，其他人也会长留战场。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
ドートレス˙ネオ	ネオ˙ジオン强化兵	6	5800	–
Gビット	AI	4	6800	–
ガンダムアシュタロン˙HC	オルバ	1	18000	マグネットコーティング
ガンダムヴァサーゴ˙CB	シャギア	1	16000	ENチップ
グランドマスターガンダム	ゾンビ兵	3	11500	リペアキット/ガードリッジ/プロペラントタンク
エレオス	デスピニス	1	28000	デュアルセンサー
敌方增援机体				
量产型クェベレイ	ネオ˙ジオン强化兵	10	7500	ハイブリットアーマー×2
ザクIII改	マシュマー	1	9030	–
リゲルグ	イリア	1	8190	–
サダラーソ	ザイデル	1	15000	–
クラウダ	ランスロー	1	5800	–
クイン˙マンサ	グレミー	1	18000	ミノフスキークラフト
キュペレイ	ハマーソ	1	14700	大型マガジン
グーマルク	キャラ	1	12600	–
ドーベン˙ウルフ	ラカン	1	8800	–

第31话「私はデュミナス…」（宇宙路线）

由于初期与敌方距离太近，所以最好设下一个阵势等待敌人进攻。当敌军被击倒一定数目后，援军将在上下两方出现，而且还层出不绝，除非消灭了东方不败。当东方不败被击倒，迷之生命体デュミナス也就出现。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
Gビット	AI	3	6800	リペアキット×3
ドートレス˙ネオ	ネオ˙ジオン强化兵	6	5800	–
グランドマスターガンダム	ゾンビ兵	2	11500	スーパーリペアキット×2
デビルガンダム	ゾンビ兵	2	23000	–
デビルガンダム	东方不败	1	28750	Iフィールドバリア三次元レーダー

ガンダムアシュタロン˙HC	オルバ	1	18000	超大型マガジン
ガンダムヴァサーゴ˙CB	シャギア	1	16000	メガジエネレーター
敌方增援机体				
Gビット	AI	6	6800	–
グランドマスターガンダム	ゾンビ兵	2	11500	プロペラントタンク×2
デュミナス˙プロートソ	デュミナス	1	20000	–

第32话「僕らが望んだ战争だ　」

开始时敌人会主动将战阵向下移，直逼各人战斗，但实力不算很强，我方足以应付。当敌方全灭后，会有迷之小孩事件发生，而主角也会以最终形态登场，事件结束后援军将在右上方出现。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
デビルエステバリス	AI	8	4600	–
ダイデンジン	秋山源八郎	1	16100	メガジエネレーター
マヅン	木连优人部队	2	9200	–
デツヅン	木连优人部队	2	9775	–
ダイマジン	月臣元一郎	1	14950	EN ギガチップ
デンジン	高杉三郎太	1	10350	学习型CP
ガンダムアシュタロン˙HC	オルバ	1	18000	プロペラントタンク/メガブースター
ガンダムヴァサーゴ˙CB	シャギア	1	16000	プロペラントタンク/高性能レーダー
敌方增援机体				
マヅン	木连优人部队	2	9200	–
デツヅン	木连优人部队	2	9775	–
デツヅン	木连优人部队	2	10350	–
夜天光	北辰	1	9380	ハイブリットアーマー
六连	北辰六人众	6	6930	リペアキット×3/ガードリッジ×3/プロペラントタンク×3

第33话「银河に消えた男　」

注意这关有五个敌人都有两种形态，而且实力不低，建议先把所有喽罗消灭掉后，再一一对付。当把コロス击倒后，本关真正的首脑ドソ˙ザゥサ一就会出现，由于只有一个人的关系，合力把它击倒就是了。

敌方初期机体

机体	驾驶员	数目	HP	道具
メッタンガー	ンルヅヤー	4	9120	-
メッタンガー	ンルヅヤー	4	9880	-
アイアイ	ンルヅヤー	4	4560	-
ニーベルゲン	ンルヅヤー	3	12000	-
ニーベルゲン	ンルヅヤー	4	13000	スーパーリペアキット×4
ニーベルゲン	ゼノイア	1	12000	-
メガボーゲ゛ゼノイア	ゼノイア（真身）	1	19550	三次元レーダー
ニーベルゲン	ベルトリー	1	12000	-
メガボーゲ゛ベルトリー	ベルトリー（真身）	1	20700	スラスターそジュール
ニーベルゲン	エドウィン	1	12000	-
メガボーゲ゛エドウィン	エドウィン（真身）	1	20700	EN ギガチップ
ニーベルゲン	ネソドル	1	12000	-
メガボーゲ゛ネソドル	ネソドル（真身）	1	20700	マルチセンサー
アイアイ	コロス	1	5130	-
コロス	コロス（真身）	1	40000	ハロ
敌方增援机体				
ドソ゛ザウサー	ドソ゛ザウサー	1	50000	学习型 CP++

第34话「『ゲキガンガー』をこえてゆけ！」

一开始ナデシコ就被攻击到不能移动，因此要将部队分成两组，一组保护他，一组前往攻击敌人。当敌方机体少于9部时，援军就会登场，这些敌人源于デビルガンダム后面的仪器，所以要做到敌全灭的方法就是派一部机体去破坏仪器，这样就可以阻止他们出场了。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
デビルエステバリス	AI	7	4600	-
ダイデンジン	秋山源八郎	1	16100	シャッフルの纹章
マヅン	木连优人部队	2	9200	-
デツヅン	木连优人部队	4	9775	-
ダイマジン	月臣元一郎	1	14950	超大型マガジン
デンジン	高杉三郎太	1	10350	高性能レーダー
六连	北辰六人众	6	6930	-
夜天光	北辰	1	10080	超合金Z
デビルガンダム	ゾンビ兵	3	23000	リペアキット母さんのシチュー プロペラントタンク
敌方增援机体				

積尸气	AI	6	5280	–

第35话「岚の海」

这关的主要目的是令バルハラ到达星球，为免造成不必要的损伤，最好是找一为同伴做利引敌人过来，再一一消灭掉。注意若想敌全灭根本没可能，因为ゼロ会无限复活。当我方任意机体到达星球，敌方援军就会出现。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
量产型グレート	AI	4	9200	–
コン゛バトラーV	AI	2	10120	–
机士ジャム	AI	4	9545	–
螺旋城	AI	2	27500	–
デビルエステバリス	AI	4	4600	–
デスカイソ	AI	2	14300	–
ゼロ＋ベクター	ゼロ	1	45000	–
ヒュポクリシス	ラリアー	1	33000	A－アダプター
テュガテール	ティス	1	27500	サイコフレーム
ガンダムアシュタロン゛HC	オルバ	1	18000	プロペラントタンク×3/高性能照准器
ガンダムヴァサーゴ゛CB	シャギア	1	16000	プロペラントタンク×3/学习型CP+
敌方增援机体				
エレオス	デスピニス	1	31800	超合金Z
デビルガンダム	ゾンビ兵	3	28750	母さんのシチュースー/パーリペアキット×2

第36话「アルクトスの真实」

初期敌方分为三组，因而最好是一组一组击破。当ラリアー，ティス，デスピニス三人被击破后，ガルファ皇帝出现，而且ゼロ＋ベクターも会变身ベクターゼロ为。注意在对抗他们的时候，必须在同一回合内把他们干掉，否则他们会无限复活。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
量产型グレート	AI	2	9200	–
コン゛バトラーV	AI	4	10120	–

机士ジャム	AI	4	9545	–
デビルエステバリス	AI	4	4600	–
デスカイソ	AI	2	14300	–
ゼロ＋ベクター	ゼロ	1	45000	メガジエネレーター
ヒュポクリシス	ラリアー	1	33000	リペアキット
テュガテール	テイス	1	27500	Iフィールドバリア
エレオス	デスピニス	1	31800	バイオセンサー
敌方增援机体				
ガルフア皇帝	ガルフア皇帝	1	50000	–
ベクターゼロ	ゼロ（真身）	1	50000	–
机士ジャム	AI	4	9545	–

最终话「デュミナスの答え」

这关非常难过，为免喽罗使用道具，必须在一回合内将其击倒。迷之小孩 3 人组非常活用援组系统，所以要对付デュミナス的话，要先对付他们。每当一位被击倒时，デュミナス的气力都会加 10。而且它还有 3 种形态，能否对付就要看你的实力了。

敌方初期机体				
机体	驾驶员	数目	HP	道具
デビルガンダム	ゾンビ兵	3	17250	スーパーリペアキット×3
デビルガンダム	ゾンビ兵	2	23000	スーパーリペアキット×2
デビルガンダム	ゾンビ兵	2	28750	スーパーリペアキット×2
量产型グレート	AI	2	9200	スーパーリペアキット×2
コン゛バトラーV	AI	4	10120	スーパーリペアキット×4
デビルエステバリス	AI	4	4600	スーパーリペアキット×4
デスカイソ	AI	1	14950	スーパーリペアキット
ヘルダイソ	AI	1	14950	スーパーリペアキット
ヒュポクリシス	ラリアー	1	33000	スーパーリペアキット
テュガテール	テイス	1	27500	スーパーリペアキット
エレオス	デスピニス	1	31800	スーパーリペアキット
デュミナスプロートソ	デュミナス	1	20000	–
デュミナスデウテロソ	デュミナス（2）	1	55000	スーパーリペアキット
デュミナストリトソ	デュミナス（3）	1	65000	スーパーリペアキット



超级机器人大战——大史记

提起《超级机器人大战》（以下简称为机战），相信大家都不会陌生，尤其对机器人卡通迷来说更是绝对不会错过的作品。要知道超越动画片作品界限的共同作战就是机战系列的最大魅力。著名的机器人集结一堂共同作战，编织梦一般的战史，这简直就是机器人卡通迷梦寐以求的事情。随着机战 R 的推出，让我们就一起去回顾它的发展历程！

超级机器人大战（GB）

这是机战系列的初代作品，是极具纪念价值的经典之作。游戏中没有驾驶员的概念，但是已经可以积累经验值提升座机的等级，确定了日后机战的基本系统。独特的说得系统，可以拉拢除 BOSS 以外的任何机体成为同伴。各机器人的必杀技与机体的合体分离均在游戏中一一重现，预示着游戏朝着"再现原创画面"的发展方向。这个作品的故事与第二次是没有直接联系的。



第 2 次超级机器人大战（FC、PS）

FC 上机战系列的第二作，是机战系列的关键之作。与前作相比，首次导入驾驶员系统，使游戏故事开始呈现其庞大的系统性。另外故事中各种伏笔更对之后的第三次、EX、第四次及 F 的剧情产



生重大影响，而宇宙舞台也就首次出现，真正的历史长剧正式开始。母舰概念的成熟和原创角色魔装机神塞巴斯塔的登场丰富了游戏的内容。独有且没有被以后任何续作所继承的宝物商店系统也是值得怀念的。

第3次超级机器人大战（SFC、PS）



机战系列的第三作，游戏借助SFC的机能，画面的水准有了脱胎换骨的进化。游戏开始了"多姿多彩"的历程，因为在游戏中加入了非常多的物品，使得游戏的开玩性与可观性大大增加。游戏的多分支剧情系统首次出现，增添无限吸引性。前作中的宝物商店系统演变为过版后的机体强化系统，使其成为资金的主要用途。

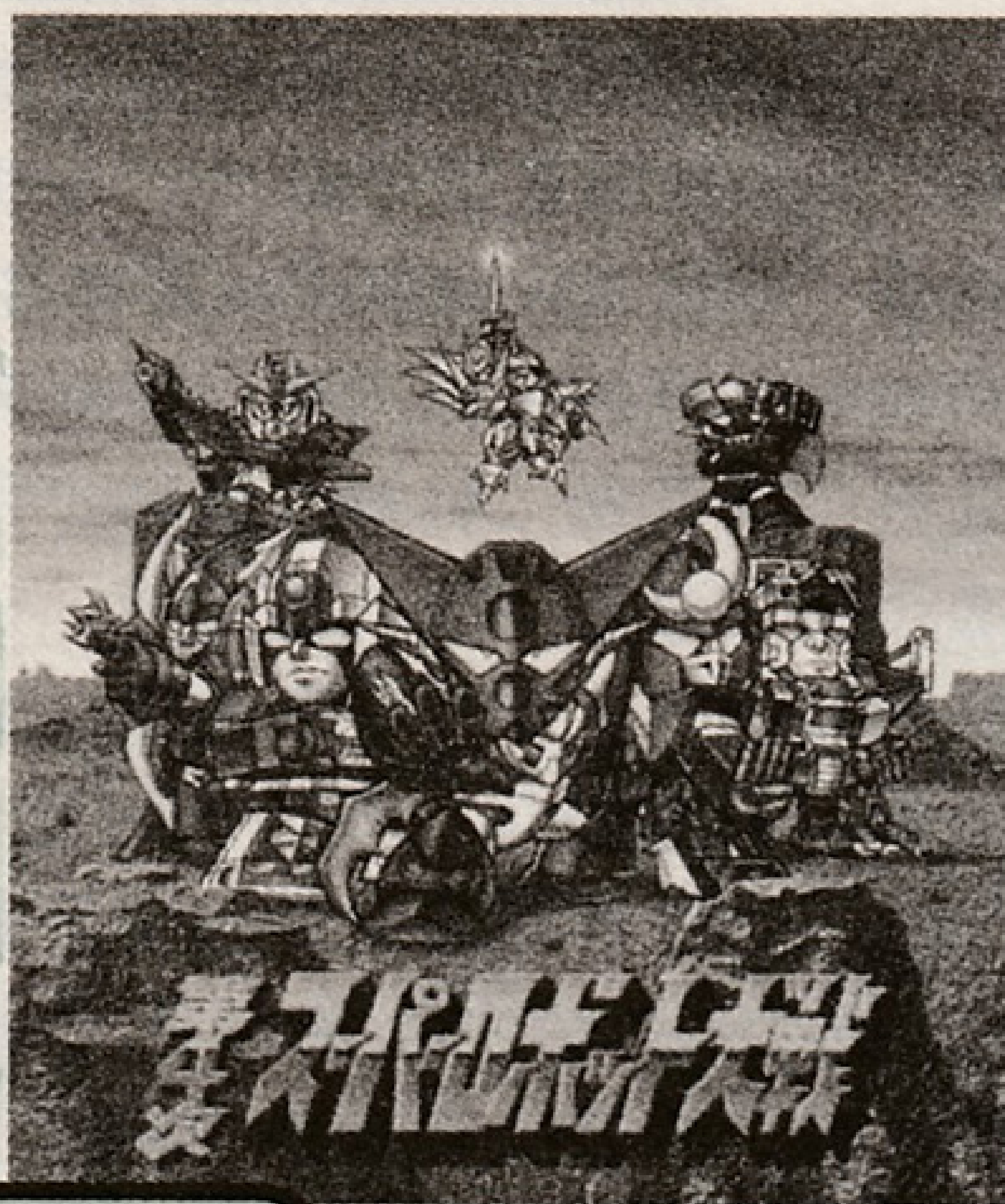
超级机器人大战EX（SFC、PS）



本作是"第三次"的后传，以原创角色魔装机神为主。虽然只有1个剧情，但采用能以正树、琉妮、白河愁3位主人公以不同的观点进行的互动剧情系统（简称ISS），完全表现出魔装机神的世界观，大大增加可玩性。从本作起，武器的威力可以透过投入资金来改造提升攻击力，这比以往的改造系统更完美，但令资金的重要性及用途增加，资金不足的情况出现得非常频繁。

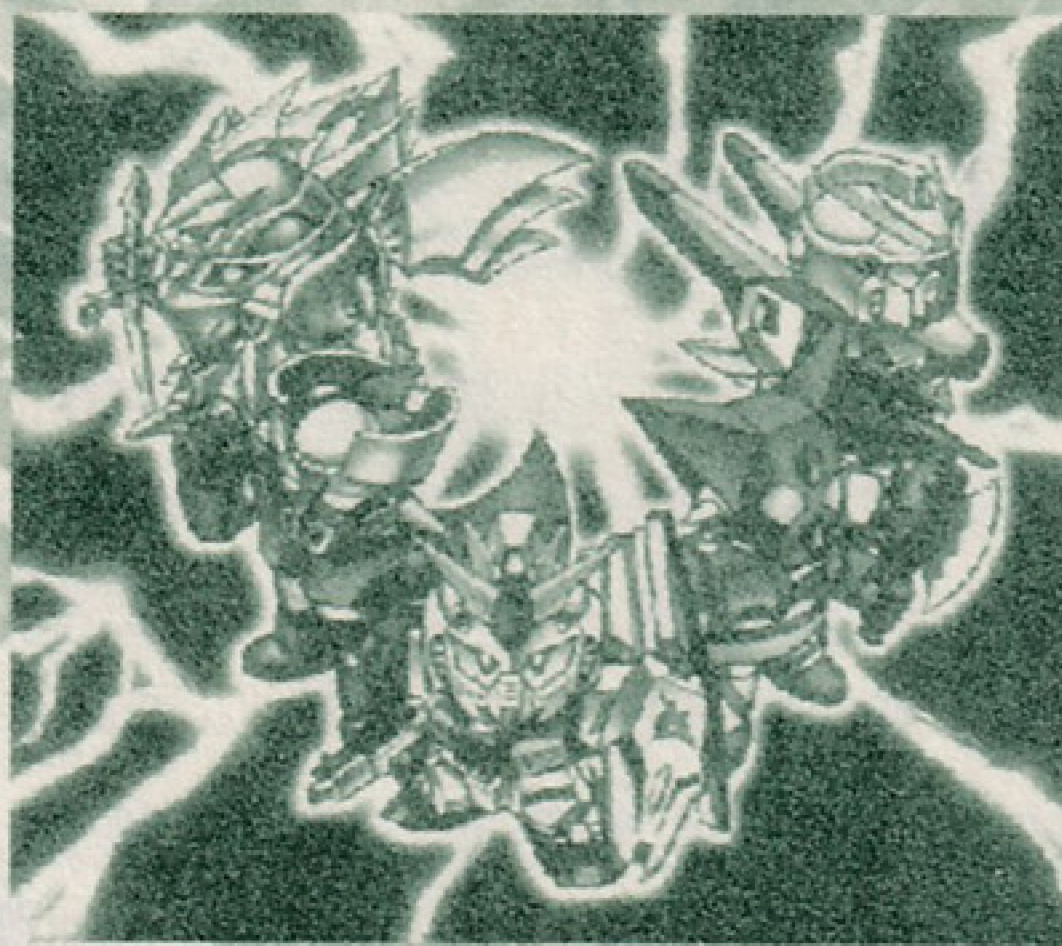
第 4 次超级机器人大战（SFC、PS）

机战系列在 SFC 上的最后一作，充分发挥了主机的极限，画面更加逼真。战斗中玩家可以选择反击，回避或防卫的对付方式，使得策略平衡性接近合理。代表玩家的主人公在本作中正式登场，及其爱机初次导入"机战"的世界中。本作中更引入"特殊技能"的设定，使得作战系统更加完美。超级系与真实系两个剧本，使得故事向多元化发展。



第 2 次超级机器人大战 G（GB）

该作品其实是把 FC 的"第二次"移植到 GB 的作品，但此作删除了"第二次"本身的系统，改用了类似"第四次"的系统，拥有机师自由配置机体，改造系统等等。而且引入了新的物品，追加了大量新的剧情，形成了另一个"第二次机战"（这才是第二次的全部历史）。





第 4 次超级机器人大战 S（PS）

该作品乃是把 SFC 的"第四次"移植到 PS 的复刻作品。与 SFC 版相比，游戏在片头及主角机体变形时追加了 3D CG 动画，加入了 2 关新的剧情，并且加入了全程语音，这都使得游戏更有气势与完美。

魔装机神 The Load of Elemental (SFC)



该作品是机战系列的首次外传，而且故事是采用和"EX"一样的背景，但当中只有魔装机神存在，没有其他系列的机体出现！在此完全公开了所有魔　机神的资料。作品除承接了过去的战斗形式外，一切皆重新设计。本作与其他机战的最大分　就是机体以正常尺寸出现，增加了过往机战中没有的精细感！战斗时地图也为斜角度的立体地图，令玩家感受到战斗地形的高度差，而且加入了方向攻击等要素，令战略性大大提高。

超级机器人大战 F　(SS、PS)



在SS与PS上的机战作品，可以说是"第四次"的改写故事，是在相同背景下引发的另一次战争。引入更多新的角色，剧情也发生了重大变更，机体参数更是大副变动，可以说是次世代的原创机战。由于容量太大，因而分为前后两篇发售。在游戏中插入了许多原创动画，并引入了完结篇的预告动画，系统上参考以往各代作了更完善的修正，并且玩家可以把F的完成纪录直接拿到F完结篇中使用。



超级机器人大战F完结篇（SS、PS）



机战F的下篇，加入了大量新的角色，其他著名的机体以及隐藏人物也会亮相，气势十足，称得上是机战系列中最壮大的一部。很多在上篇中触发的特殊情节在下篇才会一一看到结果，而且在"FINAL OPERATION"中更会解开机器人大战世界之谜，这可算是F系列最大的魅力所在。到此游戏剧情也告一段落。

全超级机器人大战电视大百科（PS）



可以说这部作品并不是游戏，而是一部全机器人的资料集。其中包括了机战历史的解说，到"F完结篇"为止的所有机体与驾驶员的介绍，相关的原创动画与3D CG动画欣赏等。资料相当完整，是机战迷必不可少的珍藏作品。

超级机器人大战 Complete Box（PS）



本作品收录了机战系列中的三个在FC、SFC上的著名作品《第2次超级机器人大战》、《第3次超级机器人大战》和《超级机器人大战EX》。而游戏的系统设定完全以"F"为基准，在PS平台上全部机体造型得以重新制作，而且



加入了原创动画与全程语音，相比之在FC、SFC上的机战系列更胜一筹。在附带的光盘上加入了机器人对战模式以及机战的相关资料，可以说极具收藏价值。

新超级机器人大战（PS）



以全新系列重新设计的PS作品。不再沿用前作的世界观而改为采取新的世界观来制作。在画面上超越了前作很多，战斗视窗也是有史以来最大的。另外，本作的最大特色就是以前的机体全是SD版，而本作则改为以真实大小比例呈现，使得战斗更具震撼力。

新超级机器人大战 Special Edition（PS）

一部相当吸引人的作品，拥有自由战斗模式与卡拉OK模式，而且还可以随意查看机器人与驾驶员的相关资料、示范动画，以及一些原画设定，可以说极具收藏价值。





超级机器人大战 64（N64）



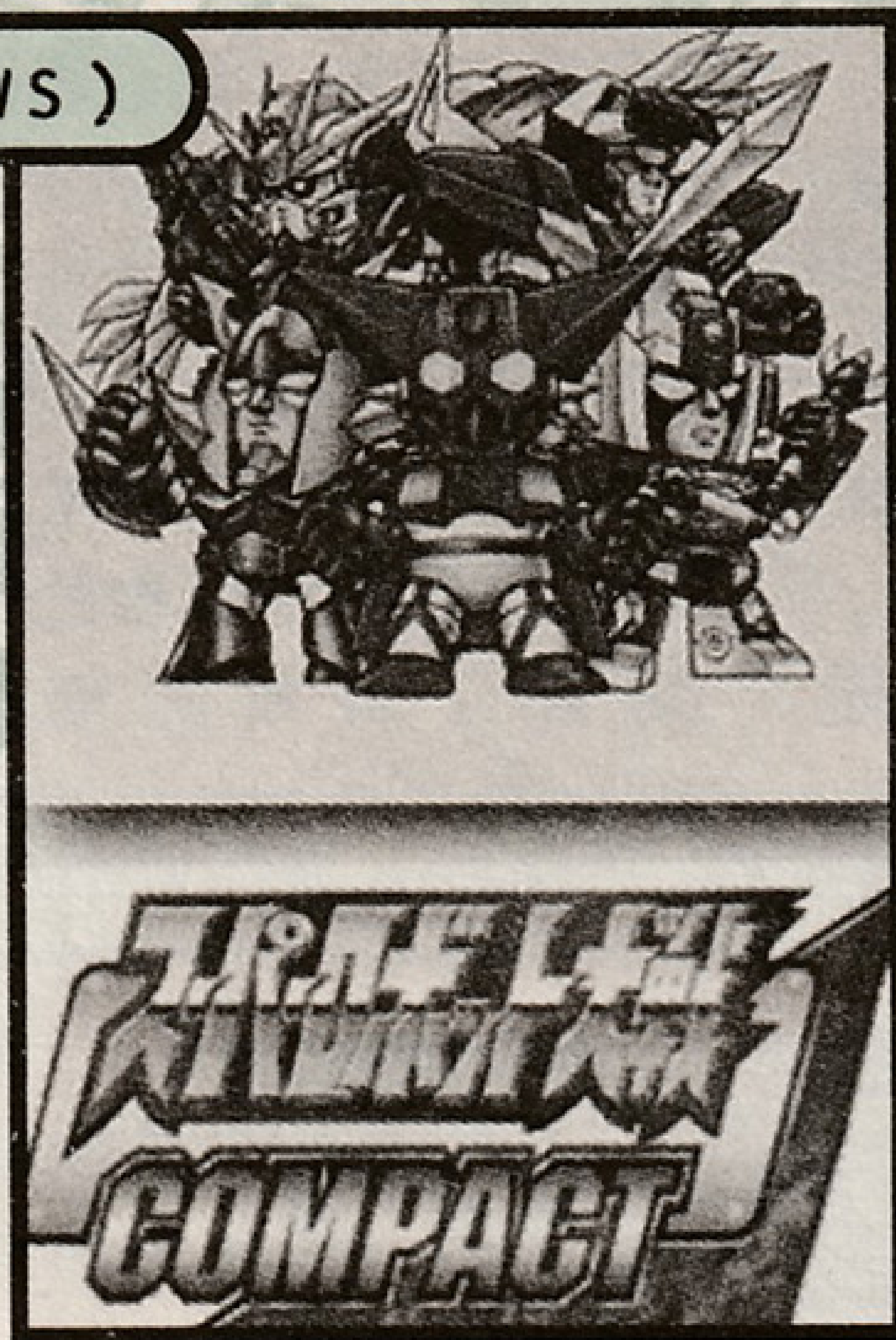
机战系列在N64上的初代作品，本作更新了前作的故事，描写了地球联邦军和宇宙人的战斗。游戏的基本系统仍与前作的系统相同，但本次战斗舞台的背景由原来的2D场景变成了3D场景，战斗临场感有所增强。游戏独创了协力攻击极具杀伤力。本作的重点新要素就是实现了与GB的"LINK BATTLE"进行数据交换，用战斗方式培养出强劲的机体。



超级机器人大战 Link Battler（GBC）

与机战 64 密切相关的作品。与 N64 进行资料交换，利用机器人与驾驶员的数据进行对战，从而培养出优秀的驾驶员与强劲的机体。而且 N64 与 GB 连接后会使引发机战 64 新的人物与隐藏剧情的出现，可以说该作的存在极其重要。3 种独特的战斗模式（公式 Link 战，章节战，自由对战）丰富了游戏的内涵，增强了可玩性。

超级机器人大战 Compact（WS）



在 WS 上的第一作，故事情节起源不再与以往相同，可以说是机战的一个独特系列。游戏仍以宇宙与地上为战斗舞台，基本系统与前作相同，说服系统、"特殊技能"等一一再现，但没有了主人公设定。独特的选关系统与技能协调系统成为游戏的一大特色。虽然是黑白画面，但比起 G B 来说细致多了。

超级机器人大战 Compact 2 （WS）

Compact 系列的第二作，在第一作的基础上加强了游戏系统。新作品的登场，人物的特殊技能的种类大幅度增加，独创的援护系统的追加，部分机器人出场时与发动必杀技时的特写动画的插入，



这些都使得游戏内容变得更加精彩。选关系统得以进一步加强，完全增强了游戏的自由度与可玩性。Compact 2由三部作品组成，分别是《第1部 地上激动篇》，《第2部 宇宙激动篇》，《第3部 银河决战篇》。借助主机的机能，记忆体可以沿用到下一部中，而且最重要的是各部作品的记录是相互影响的，是隐藏事件与人物出现的重要依据，同时这也使得整个Compact 2剧情得以连贯发展。

超级机器人大战 Compact for WonderSwanColor（WSC）

本作品是WS的《超级机器人大战Compact》的彩色复刻版，当然在完全移植的基础上还增添了不少新的要素，如Compact 2的援护系统与发动必杀技的特大写真画面，不过最重要的就是以彩色形式出现，增添了游戏的魅力。



真·魔装机神 Panzer of Warfare（PS）



魔装机神在PS上的首部作品，是一个以机战系列的原创机体塞巴斯塔为主角的游戏。与以往作品不同，游戏被完全3D化，所有部队都以3D多边形表示，增强了战斗的临场感。采用了可6个机器人攻击一个敌人的6角方块，大大提高了游戏的战略性。漂亮的战斗画面更是游戏一大特色，以特殊光影效果展现出那华丽的必杀技，给与玩家无限的视觉感受。

超级机器人大战α（PS）



该作品是机战系列有史以来的一次重大革新。主线不再是围绕DC了，而是引入了全新的剧情，加入了新的机体和作品，而且战斗系统也采用了不少新的要素。在地图上引入了高度概念，使历代的平面俯视地图变为45度斜角视图，战斗显得更加灵活；战斗画面与以往系列不同，人物首次以动画形式活动，当部队采用某些技能时还会出现机器人与驾驶员的特写，使得战斗的表现力达到了2D上的极限。

超级机器人大战α外传（PS）



α系列的第二部作品，也是机战系列在PS上的最后一作，不但加入了新机体新人物，而且还采用了全新的系统。在战斗中加入了Compact系列中的援护系统，这使得整个游戏充满了强烈的友情色彩！前作的熟练度系统变得更为完善，游戏难度一目了然。游戏中没有了主人公的存在，可算是一大遗憾之处。

超级机器人大战α for DreamCast（DC）

PS的"机战α"移植到DC上的作品。游戏在PS版的基础上不但加入了新的机体与新的剧情，而且还引入了新的战斗系统----机战64的合体攻击系统。最大的特色就是游戏完全3D化，全部机



体得以3D多边形的形态出现，在战斗画面中，玩家可以自由切换视点，忠实再现机器人的精彩战斗，那种临场感与震撼感都是用语言无法形容的！

超级机器人大战A（GBA）



GBA上的首部机战作品，表现相当出色，完全超越"机战F"。基本系统仍与以往的系统相同，但在此基础上加入不少新的概念。援护系统，合体攻击系统，独创的SH盾防御系统等的引入，使得战略性大大提高，作战更加多元化！而新技能，新武器，新人物的登场更丰富了游戏的内涵！对手掌机而言，这部作品已接近完美。

超级机器人大战 Impact（PS2）



PS2上的首部机战作品，其延续了"机战α"的制作风格。追加了新作品，新技能，新道具，使得游戏更为丰富。地图画面采用全3D形式表现，引入了破坏地图的要素，使得战斗更加真实。而且追加了地图兵器的战斗动画，使得地图兵器更具震撼力。以往机战系列的系统在此也得以继承与改进，如盾防御系统在"机战A"的基础上追加了盾的耐久次数的设定，援护攻击也可以同时进行了。

超级机器人大战R（GBA）



GBA上的第二部机战作品，与前作相比，画面有了进一步的提高，战斗画面中机体的动作感有所加强。同时游戏系统也得以进一步改善，其继承了α外传与IMPACT的机体换装系统，再度改良了盾防御系统，在合体攻击的同时加入了援护行动，而且还引入了相关作品的原创系统，可以说机战系列又到达了另一个新的境界。



超级机器人射击版（PS）

该作品是由机战系列派生出来的首部游戏，其不再是SRPG，顾名思义它是一个射击游戏，而且机器人亦均以真实比例展现。玩家可以在7个机器人中选择其一，并控制它在壮丽的3D场景中战斗。

超级机器人之魂（N64）





另一个由机战系列派生出来的游戏，是一个以机器人为主角的3D格斗游戏。玩家完全控制机器人进行战斗的梦想得以实现，绝对是一部佳作！

超级机器人大战桌面系列游戏（PC）

机战系列首次以桌面游戏的形式登陆PC，其包括盖塔，真盖塔，万能侠－Z，勇者雷汀与超兽机神断空我5部分。你可以通过按键方式控制它在桌面上活动，展现超级机器人的风采。





超级机器人弹珠台（GBC）

游戏以弹珠台的形式出现，利用弹珠进入管道，促使超级机器人与敌方机器人出现，再在限定时间内利用弹珠得分的方式来控制机器人进行战斗，相当有趣。

超级机器人大战连线版（PC）

机战系列在PC上的另一个作品，这次终于可以实现PC对战了。游戏完全以3D多边形表现，相当吸引人，但非常可惜的是该游戏目前只在日本有得销售，国内的玩家也只好慢慢期待了！



机战年表系列作品

发售日	作品	机种
1991 年 4 月 20 日	超级机器人大战	GB
1991 年 12 月 29 日	第 2 次超级机器人大战	FC
1993 年 7 月 23 日	第 3 次超级机器人大战	SFC
1994 年 3 月 25 日	超级机器人大战 EX	SFC
1995 年 3 月 17 日	第 4 次超级机器人大战	SFC
1995 年 6 月 30 日	第 2 次超级机器人大战 G	GB
1996 年 1 月 26 日	第 4 次超级机器人大战 S	PS
1996 年 12 月 27 日	新超级机器人大战	PS
1997 年 9 月 25 日	超级机器人大战 F	SS
1998 年 4 月 23 日	超级机器人大战 F 完结篇	SS
1998 年 12 月 16 日	超级机器人大战 F	PS
1999 年 4 月 17 日	超级机器人大战 F 完结篇	PS
1999 年 4 月 28 日	超级机器人大战 Compact	WS
1999 年 6 月 10 日	超级机器人大战 Complete Box	PS
1999 年 10 月 29 日	超级机器人大战 64	N64
1999 年 12 月 2 日	第 2 次超级机器人大战	PS
1999 年 12 月 22 日	第 3 次超级机器人大战	PS
2000 年 6 月 1 日	超级机器人大战 EX	PS
2000 年 3 月 30 日	超级机器人大战 Compact 2 第 1 部 地上激动篇	WS
2000 年 5 月 25 日	超级机器人大战 α	PS
2000 年 9 月 14 日	超级机器人大战 Compact 2 第 2 部 宇宙激动篇	WS
2001 年 1 月 18 日	超级机器人大战 Compact 2 第 3 部 银河决战篇	WS
2001 年 3 月 29 日	超级机器人大战 α 外传	PS
2001 年 8 月 30 日	超级机器人大战 α for DreamCast	DC
2001 年 9 月 21 日	超级机器人大战 A	GBA
2001 年 12 月 3 日	超级机器人大战 Compact for WonderSwanColor	WSC
2002 年 3 月 28 日	超级机器人大战 Impact	PS2
2002 年 8 月 2 日	超级机器人大战 R	GBA

派生作品

发售日	作品	机种
1996年3月21日	超级机器人射击版	PS
1996年3月22日	魔装机神 The Load of Elemental	SFC
1996年3月28日	新超级机器人大战 Special Edition	PS
1998年7月17日	超级机器人之魂	N64
1998年10月29日	全超级机器人大战电视大百科	PS
1999年10月1日	超级机器人大战 Link Battler	GBC
1999年11月25日	真·魔装机神 Panzer of Warfare	PS
2000年	超级机器人大战桌面系列游戏	PC
2001年2月23日	超级机器人弹珠台	GBC
2001年11月22日	超级机器人大战连线版	PC

机战流程

超级机器人大战（别世界）编
- 超级机器人大战

超级机器人大战编
- 第2次超级机器人大战 / 第2次超级机器人大战G
- ↓ 第3次超级机器人大战
- ↓ 超级机器人大战EX
- ↓ 第4次超级机器人大战 / 第4次超级机器人大战S
- ↓ 超级机器人大战F / 超级机器人大战F完结篇

地底世界编
- 魔装机神 第一章
- ↓ 超级机器人大战EX
- ↓ 魔装机神 第二章

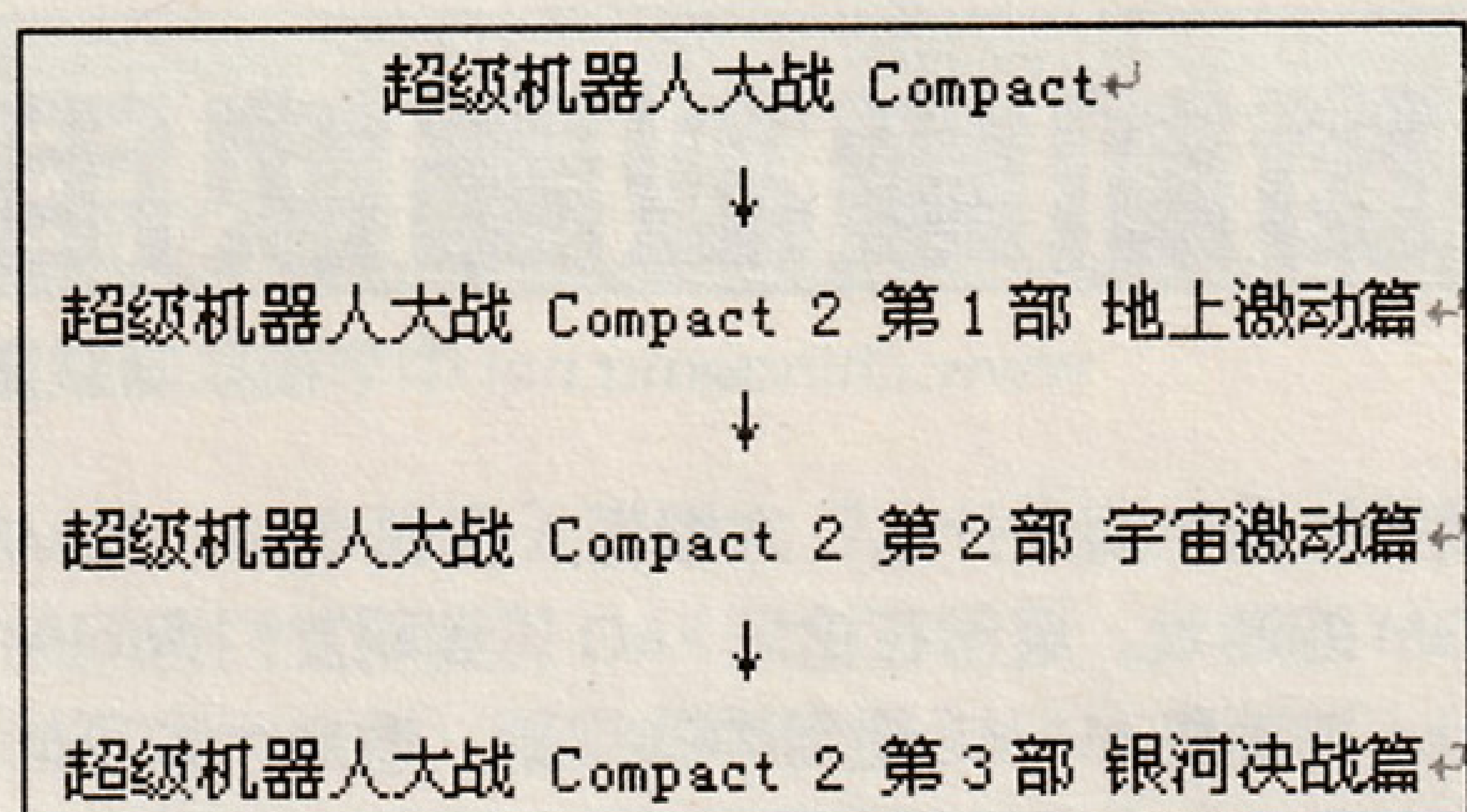
新超级机器人大战编
- 新超级机器人大战

超级机器人大战64编
- 超级机器人大战64

超级机器人大战α编
- 超级机器人大战α
- ↓ 超级机器人大战α外传

超级机器人大战 Compact 编





超级机器人大战 Compact
↓
超级机器人大战 Compact 2 第1部 地上激动篇
↓
超级机器人大战 Compact 2 第2部 宇宙激动篇
↓
超级机器人大战 Compact 2 第3部 银河决战篇

超级机器人大战 Impact 编
超级机器人大战 Impact

超级机器人大战 A 编
超级机器人大战 A

超级机器人大战 R 编
超级机器人大战 R

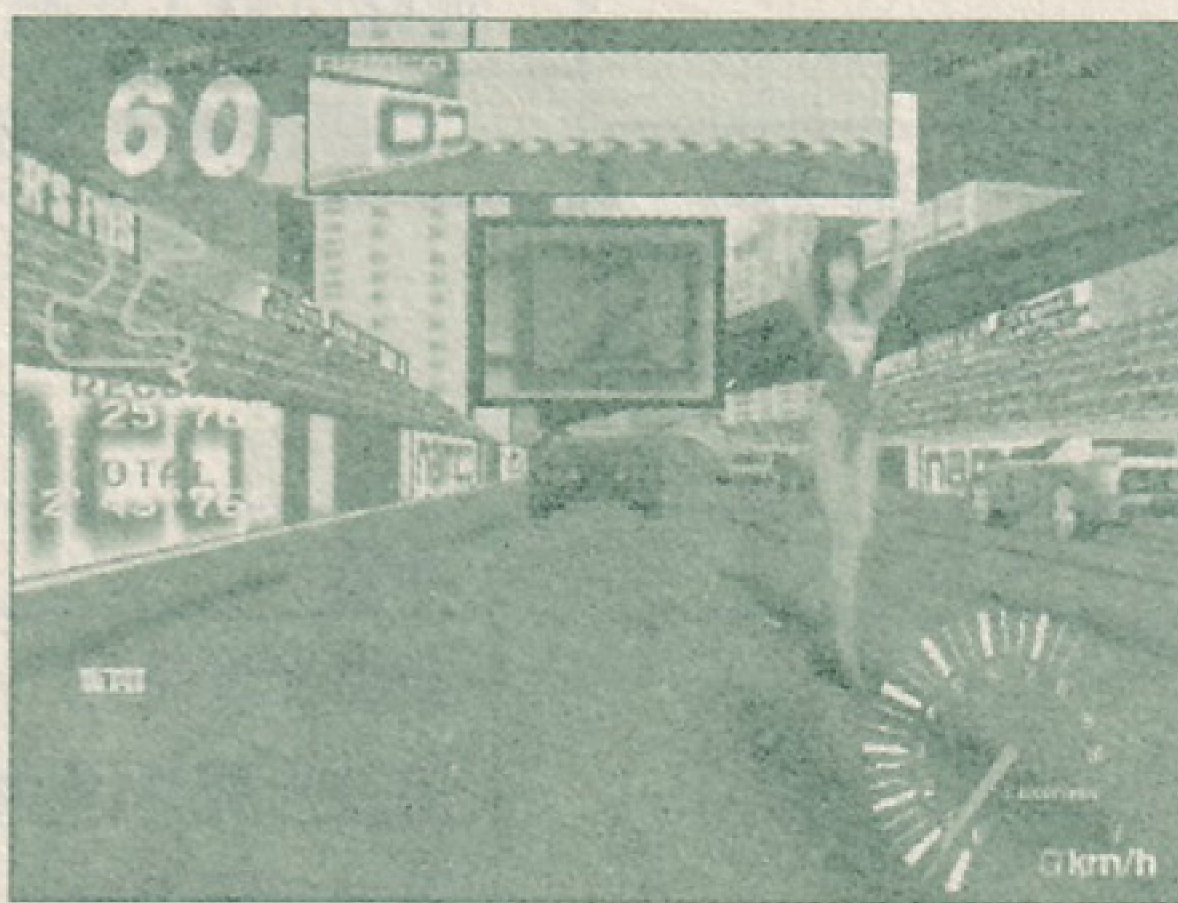
登场作品

高达系列	铁甲系列	其他
机动战士高达	万能侠 Z	圣战士登拜因
机动战士高达 08 小队	大万能侠	圣战士登拜因 OVA 版
机动战士高达 0080～口袋中的战争	剧场版万能侠	重战机阿鲁加
机动战士高达 0083～星辰的回忆	UFO 巨灵神	超兽机神断空我
机动战士 Z 高达	帝皇万能侠	苍蓝流星雷那斯
机动战士高达 SENTINEL	**盖塔系列**	战斗机械扎古鲁
机动战士高达 ZZ	盖塔	机动战舰 Nadesico
机动战士高达 逆袭的夏亚	盖塔 G	忍者战士飞影
机动战士高达 F91	真·盖塔合体（原作漫画版）	超电磁机器人康巴特拉
机动战士 V 高达	**超時空要塞系列**	超电磁机器人波罗 V
机动武斗传G高达	超时空要塞 MACROSS	勇者雷汀
新机动战记高达 W	超时空要塞 MACROSS 可曾记得的爱	无敌钢人泰坦 3
新机动战记高达 W 无尽的华尔兹	MACROSS Plus	无敌超人赛波特 3
	EVA 系列	战国魔神钢将军
	新世纪福音战士	斗将戴摩斯
	福音战士完结篇	大空魔龙

3D 街机模拟器使用简介

www.chinaemu.net 中华模拟器联盟站长 – 秋天

近期模拟器热点是什么？大概有人会说GBA、MAME、Nebula或者是PGM的游戏。经常在论坛FAQ见到网友们询问关于Nebula、winkawaks或者是MAME使用中的问题，看来大家平时所使用的都仅仅只是常见的几个街机模拟器而已，其实对于街机模拟器世界来说，几个南梦宫System32、System22以及capcom的ZN-1等大型电玩3D机版的模拟器也是其中不小的亮点哦。但是可能由于宣传力度不是很大，模拟器界面不够亲和力以及使用较为复杂等，并不为大家所常用，有的朋友甚至都没有玩过…….确实是一种遗憾，这里我就来为大家稍微介绍一下这些3D大型机版模拟器的使用，希望能让更多的朋友一齐进入到这个神奇的3D街机游戏领域。



Viva Nonno篇

近期最新发布的一个Namco System22模拟器，虽然支持运行的商业游戏并不多，不过运行效果却是十分的不错，可惜对机器性能要求高一些（一般来说3D街机模拟器对CPU和显卡要求都会比较高~）。这个模拟器当前支持两个商业游戏，分别是：1994年出品的Ridge Racer 2以及1995年的Rave Racer，都是竞速类的游戏。当前最新版本号：version 22.0.2

一齐来看看作者给出的运行要求配置：

CPU主频最小1G需要获得一个比较好的效果最好有1.5G以上的

CPU 主频

显卡方面需要 Geforce 级别的显卡，最少需要有 32MB 的显卡内存，要获得不错的效果，需要 256MB 显卡内存（当然，显卡和显示内存越高越好）另外，运行时候需要 DirectX 7.0 以上版本的支持

声音方面需要 DirectSound 支持，只要你安装了 DirectX 7 以上版本，自然就有这个罗

模拟器的目录结构很简单，主程序 vivanonno.exe 使用最新 XML 标准制作的 settings.xml 设置文件（这是我见过第一个用 XML 格式而非 INI 结构来保存设置的模拟器，作者应该是考虑到性能方面的需求才这样做的，或许以后使用 XML 这种先进标准来保存设置的模拟器会越来越多）另外还有两个目录，分别是 eeprom 目录，用来保存 EEPROM 文件，以及 ROM 目录，用来存放你的游戏 ROM。

模拟器的使用还算方便，详细的设置以及教学请看本期的 system22 模拟器教学，我在这里就不重复罗嗦了。只是提醒一下各位，如果你觉得你机器配置非常好的话，可以试试修改一些参数，比如把贴图衰减改成不衰减试试看（在我 PIV 1.7G 500MB PC800 GF2 GTS 64MB 的机器上都会变的很慢哦～），设置里面和其他模拟器相同的还有抽线等特殊显示模式，觉得画面不是很具有真实感的朋友可以打开试试……

S11emu 篇

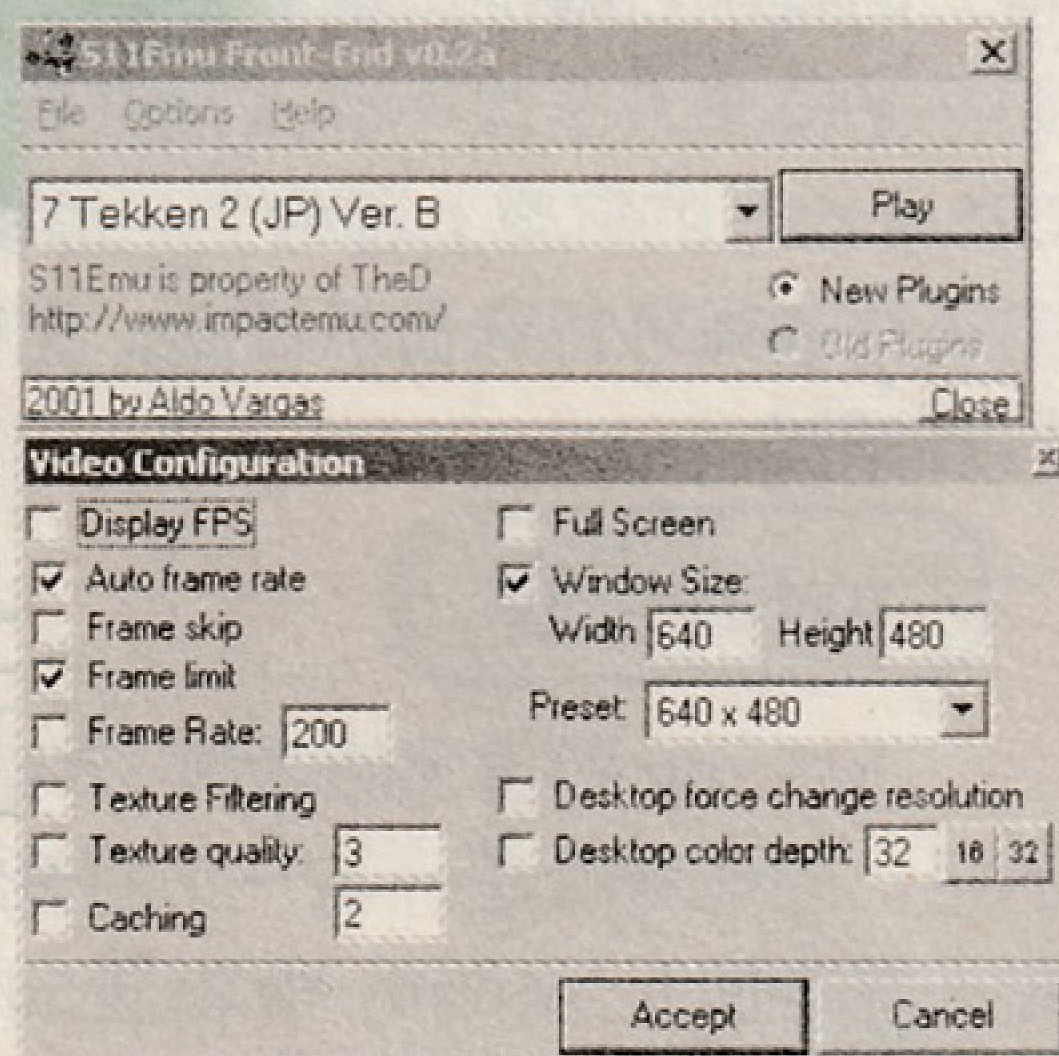
S11emu 和著名的老牌 3D 街机游戏模拟器 Impact 来自同一开发小组，原先作者想开发一个完善的 Namco System 11 模拟器，并且想在其中加入 System 12 以及 System 10 的支持，不过由于作者开发这个模拟器的时候还没有 S11 和 S12 的 ROM 被 dump 出来，并且作者没有任何 S11 机版上音频处理器 Namco 195 的资料，所以导致这个模拟器到现在为止对 S11 游戏都无法模拟器出正确的声音（希望有这方面相关资料的朋友可以去通知他们）。不过，尽管如此 S11 还是支

持了很多不错的System11商业游戏的运行：

- Dancing Eyes (JP) Ver. A
- Xevious 3D/G (JP) Ver. A
- Soul Edge (JP) Ver. A
- Soul Edge (JP) Ver. C
- Tekken (JP) Ver. A
- Star Sweep (JP) Ver. A
- Tekken 2 (JP) Ver. B
- Kosodate Quiz My Angel 3 (JP) Ver. A

其中的铁拳I、II 以及刀魂等都是Namco十分著名的大作哦。

Impactemu开发的模拟器基本都是类似MAME一样使用命令方式来运行的，如果你不喜欢这种方式，那么你需要用到一个前端程序，其实就是一个简单的windows第三方开发界面。S11emu的前端程序不少，不过，用下来Aldo做的最新版S11emu前端S11emu Front-End V0.2a版综合起来要好一点，简洁方便。模拟器本身不支持游戏手柄，不过可以通过第三方的手柄模拟键盘软件来实现这个功能。



在显示设置窗口设置好你需要的效果等，就可以点Play进行游戏了~ 当然，由于这些大型电玩的模拟都是十分困难的，效果可能并不能让你完全满意…..只是作为一种测试而已。和Viva一样的，S11emu的Readme文件中也包含了它所支持的各个游戏的ROMSET，

如果你确实已经将ROM存放到ROM目录下，而load的时候出现错误，可以查看Readme中的内容并对比你的ROM找出问题。

游戏中需要用到的键位设定如下：

F1 – 开始

F3 – 投币

F7 – 检测设置

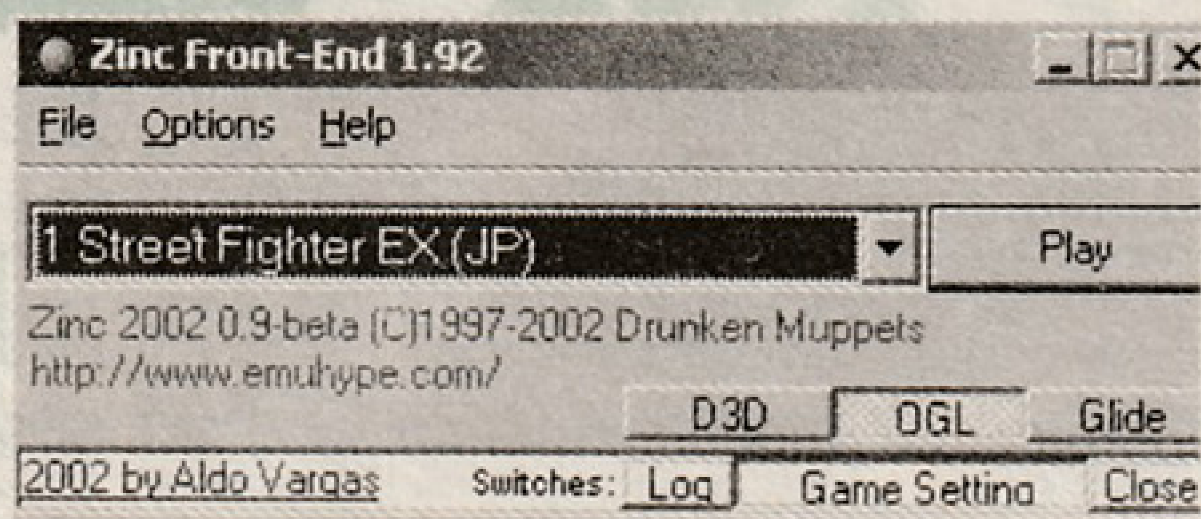
F8 – 运行机版设置

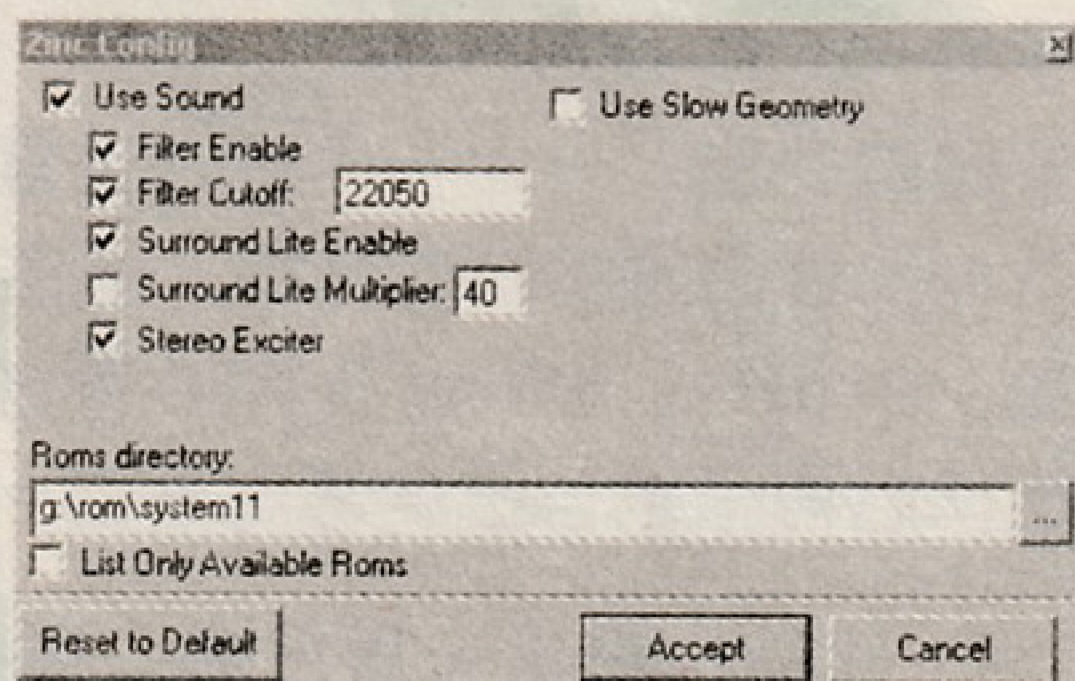
A,S,D,F,Z,X,C几个键为游戏中的控制按键，键盘的方向键用来控制游戏杆。机版调整菜单中你还会用到Q,W,E,R等几个键。

作为S11emu来说，只是一个短暂的测试品，后期的开发工作已经由Impactemu小组的另一个著名的3D街机游戏模拟器ZiNc所替代……一起来看看。

ZiNc 篇

其实就是一个impact和S11emu的整合品，不过整合以后有进行了一系列的新的研究和开发….所以效果和完成度都还是相当了得的。ZiNc理所应当的支持了Impact和S11emu的所有游戏，而且有了完善的手柄支持插件、视频插件的设置和效果也进一步加强。由于开发计划做了整合，作者也就没必要再去为了两个模拟器都有的一些共同部分做多余的开发和BUG CLEAR了……

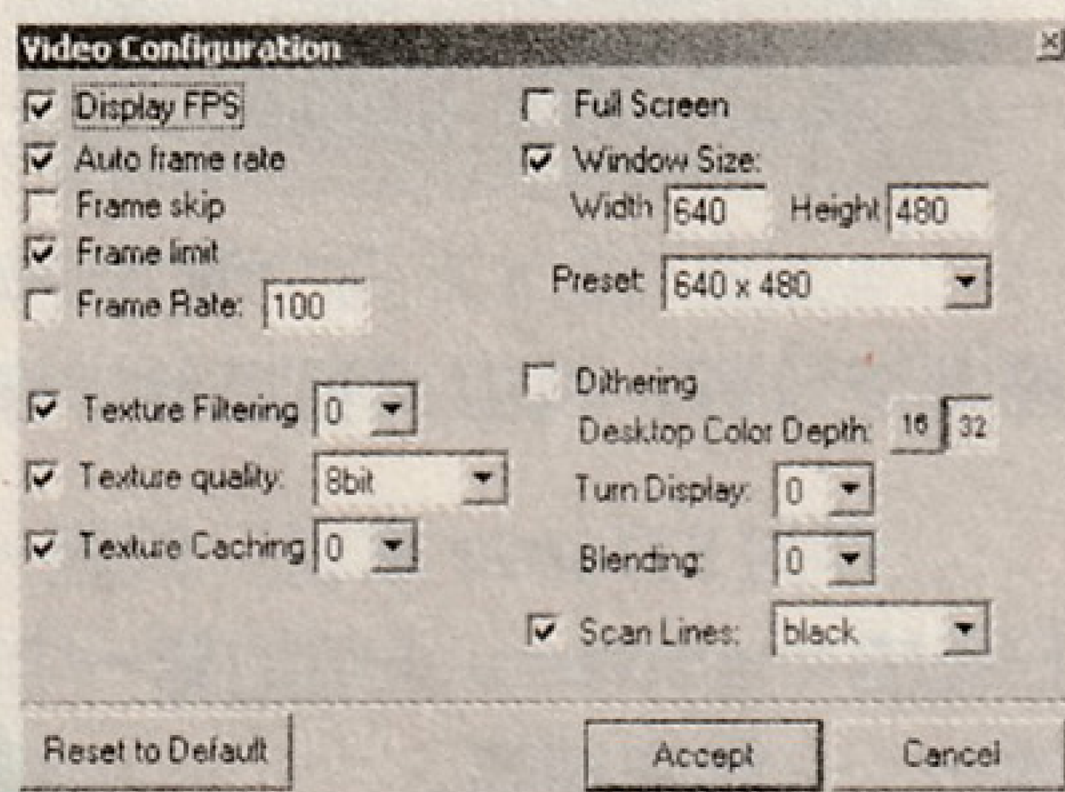




既然是整合就把优点和缺点

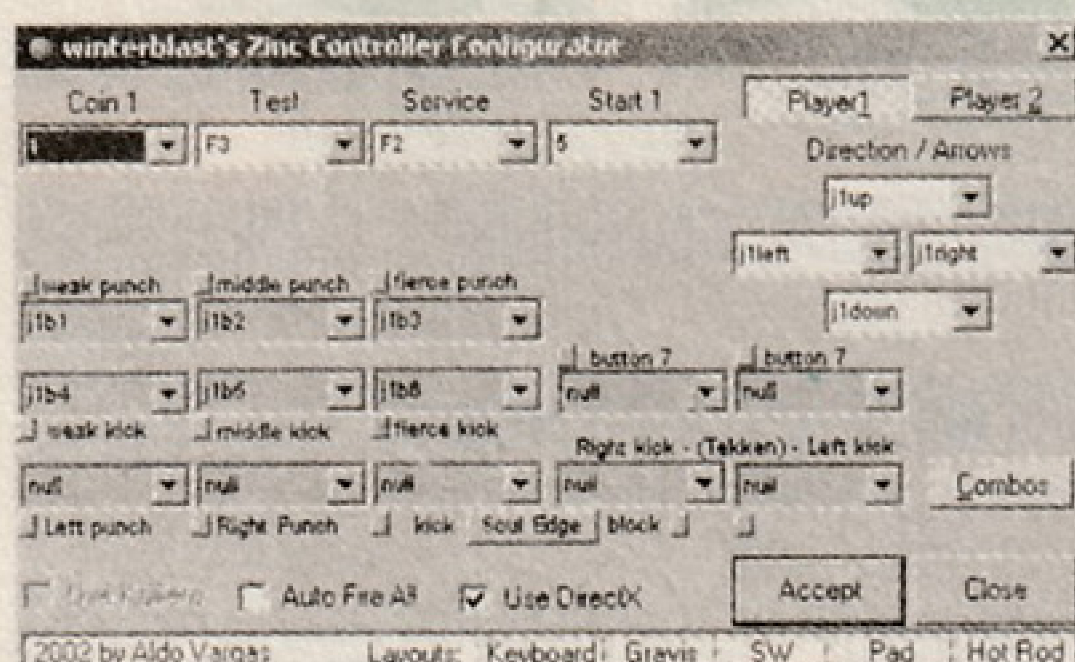
都整合了，ZiNc 自身依然是命令启动式的，比较繁琐，不过 Aldo 又为我们提供了不错的 ZiNc 前端，我们使用：Aldo's ZiNc FrontEnd 1.9g 作为前端程序来运行它。将插件、ZiNc 主程序以及 Aldo 的前端放在同一个目录然后运行 ZiNcFE.exe 就看到界面了。

先按下 F8 来运行一下基本设置，现在的 ZiNc 新版本已经可以支持指定 ROM 存放路径，不用再把 ROM 移动来移动去，指定好你的 ROM 路径，选择运行游戏时候是否包括声音，声音缓冲、采样率、是否立体声等等，List Only Available Roms 可以用来设置在列表中只显示你的 ROM 路径中已经包含的游戏 ROM，设置好以后确定 。



接下来运行视频设置，设置好你的显示插件设定，做好自己偏好设定后保存。

接下来运行新的手柄支持插件，进行设置：



由于 ZiNc 支持了多种机种，都是 3D 大型电玩的游戏，各种机版的手柄键位设置都不一样，所以搞的这个设置有点麻烦，我用了很久似乎也没有发现有某种设置可以适用于所有的游戏，所以只好每次换游戏都要重新设置一次。J1 代表手柄一，J2 代表手柄二，left、right 等是手柄的方向键，Bx 就是按钮的名称，一个一个做好设置以后再保存就可以了，下面提供了几种作者做好的设置方案，点击下面的按钮 Keyboard 就是使用键盘，Gravis、SW 以及 PAD 等是几种经典的手柄设置方案，你可以选择后再根据自己的喜好调整一下就可以了。

另外，显示设置方面，有些情况下你可能需要针对不同游戏

进行不同的显卡性能设置，比如针对比较大型的游戏 SFEX Plus 2 等你可能会希望显示部分设置的比较低一些，以保证一个流畅的运行速度，而对于一些比较小型的游戏，可以设置多一些的显示深度，分辨率等，得到一个不错的画面效果。你可以自己打开 ZiNc 目录下的 CFG 子目录，里面保存有不同游戏的运行设置，比如：Street Fighter EX (JP)_ZiNc.cfg 这样的文件，用文本编辑器打开后就可以看到其中保存了对这个游戏运行时候的设置，通过修改这些设置，就可以在运行不同的游戏时候得到不同的效果了。

最后，在游戏中按下键盘的 F5 可以对当前游戏画面进行抓图，并保存到 ZiNc 的 Snap 文件夹下面，一些其他的前端可以支持用游戏画面预览游戏，方便大家认识当前游戏。

ZN 系列中推荐玩一下 SF PLUS EX2 游戏和模拟度都十分不错，可以充分感受一下 3D 街机模拟器给你带来得新颖得效果。

其他得 3D 街机模拟器还有 Sledgehammer 以及老牌的 Impact。其中 Sledgehammer 是一个 MAME 的改良版，主要可以支持 Namco System21 机板游戏的运行，但是模拟度还十分差，Impact 和 S11emu 一样几乎所有的功能都已经被 ZiNc 所替代，这两个模拟器就不在这里详细介绍了，不过值得一提的是，Impact 一个后期的 hack 版，支持了一个 ZiNc 官方所没有支持的游戏－"星际格斗"也是一个视觉效果十分不错的 3D 街机格斗游戏，感兴趣的朋友可以去找一下 Impact 的后期版本来试玩一下这个游戏，十分不错的……

相关链接：

以上所提到的所有模拟器你均可以在本期光盘 "emu" 文件夹中找到；

懂英文的朋友，有问题和建议的话可以到 Impactemu 的官方主页：http://www.emuhype.com/ 以及 vivanonno 的官方主页：http://vivanonno.vg-network.com

不懂英文的朋友，有问题和建议欢迎到我们的模拟器问题与解答论坛 http://bbs.chinaemu.net/nboard.asp?ntypeid=1

Namco System 22 与模拟器介绍

自从第一款 3D 基板诞生以来，3D 游戏开发的比赛从不间断，面对SEGA 推出的 Model 1，同属老大级街机商的 Namco 也不甘落后，立刻推出了自家 3D 基板 System22 还以颜色。而在 system22 上推出的赛车游戏 Ridge Racer 更是充当了开路先锋的角色。System22 号称拥有超越 Mode 1 的处理能力，每秒能生成 22 万个多边形，最为重要的是它引人了高洛德阴影算法和材质贴图的使用，把一个更加真实的 3D 画面带到大家的眼前。这个街机游戏其后被移植到 SONY 的 Playstation 32 位主机上，从某种意思上说 System22 是 Playstation 的互换基板，虽然 System22 要比 PS 早出现。这里解析一下什么叫互换基板，就是指与家用机基本性能完全相同的街机基板。由于彼此之间的硬件环境相同，因此减少了 " 移植 " 时转换程式的时间及工作，亦令游戏能够两者同步制作，甚至同时推出。

下面让我们来看一下 System22 的硬件构造：

System22：

主处理芯片：Motorola 68020 32 位处理器，工作频率 25MHz。

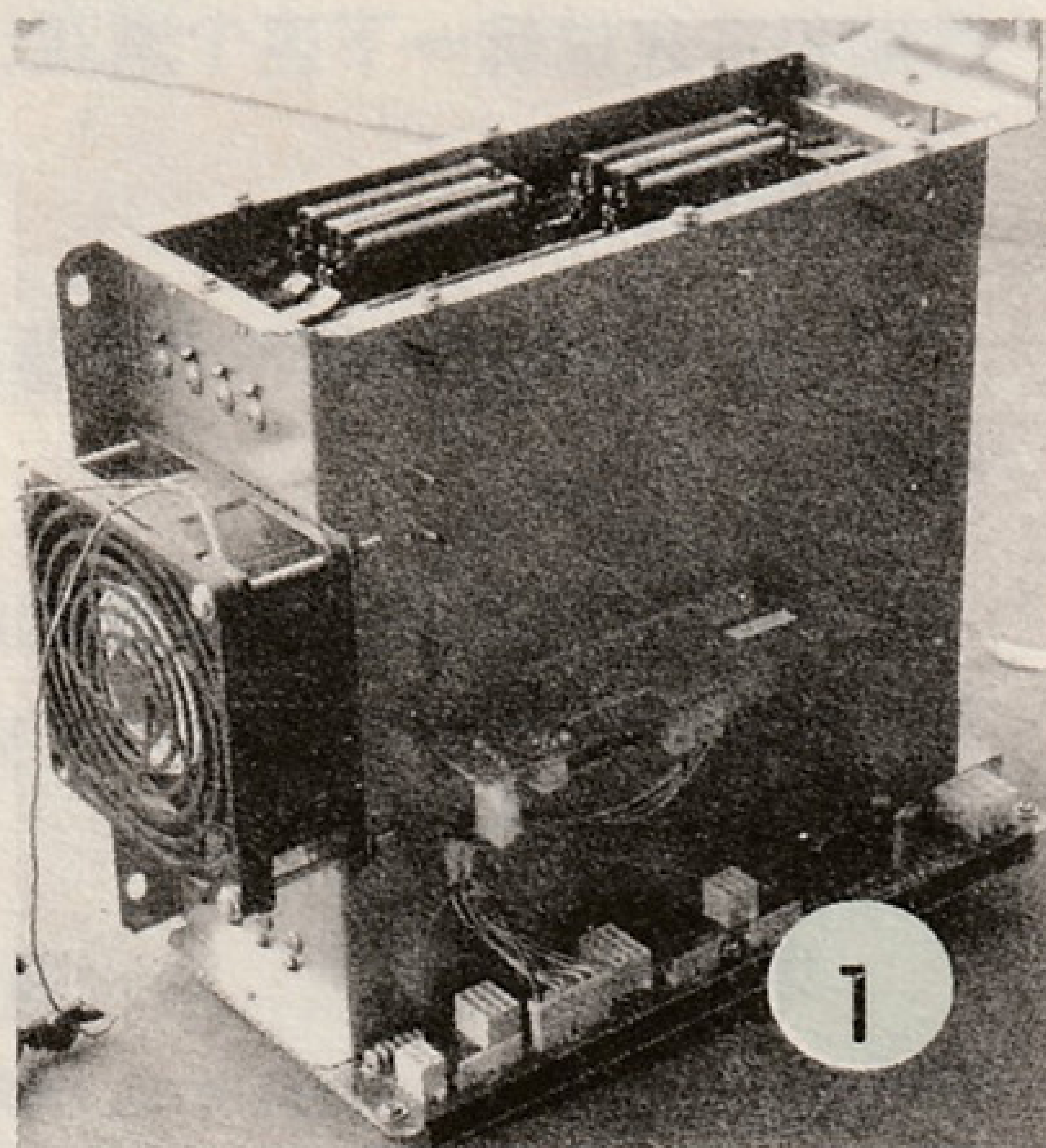
3D 处理芯片：采用若干片美国德克萨斯仪器公司的 DSP 芯片，具体型号未知。

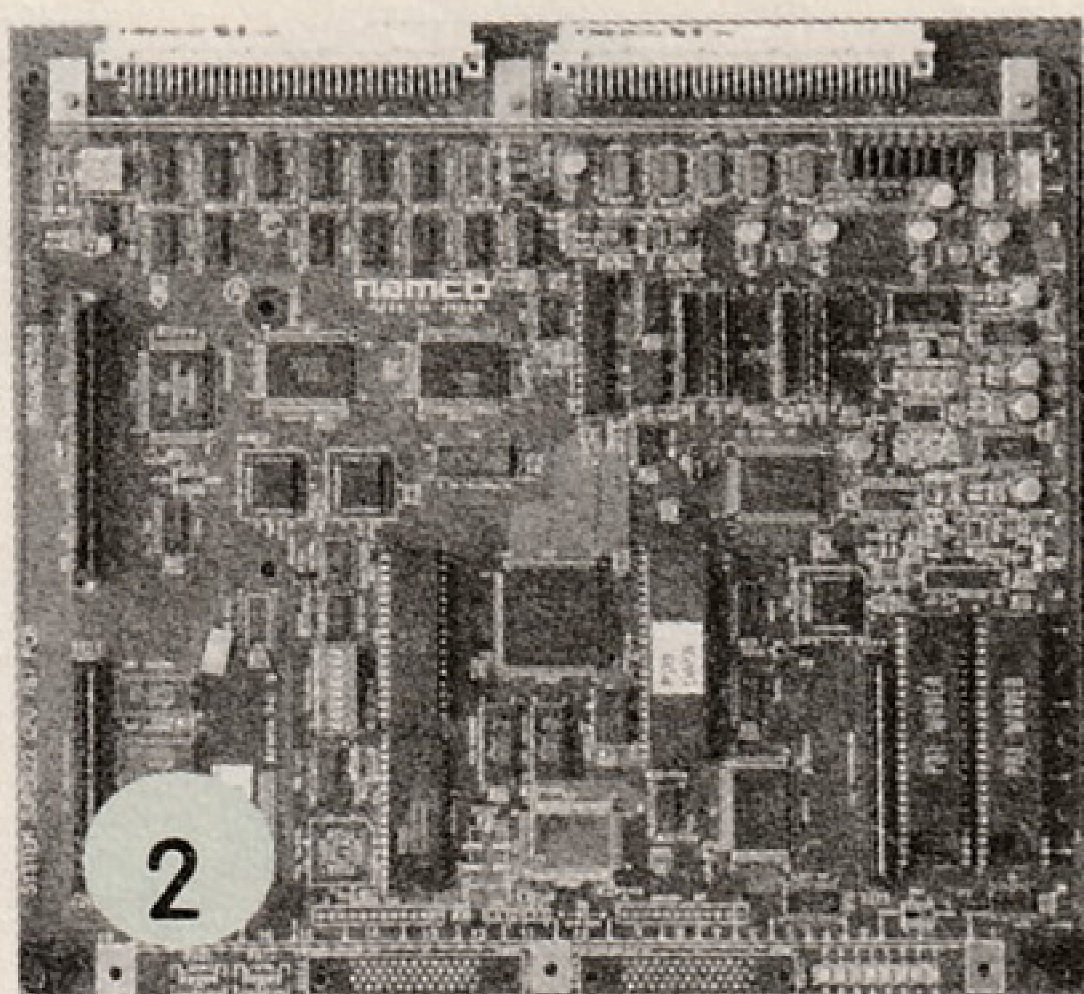
发色数：能同屏显示 16.7*1000000 种颜色。

其它：具有材质映射，高洛德阴影等特效效果处理能力，每秒的多边形生成高达 24 万个。

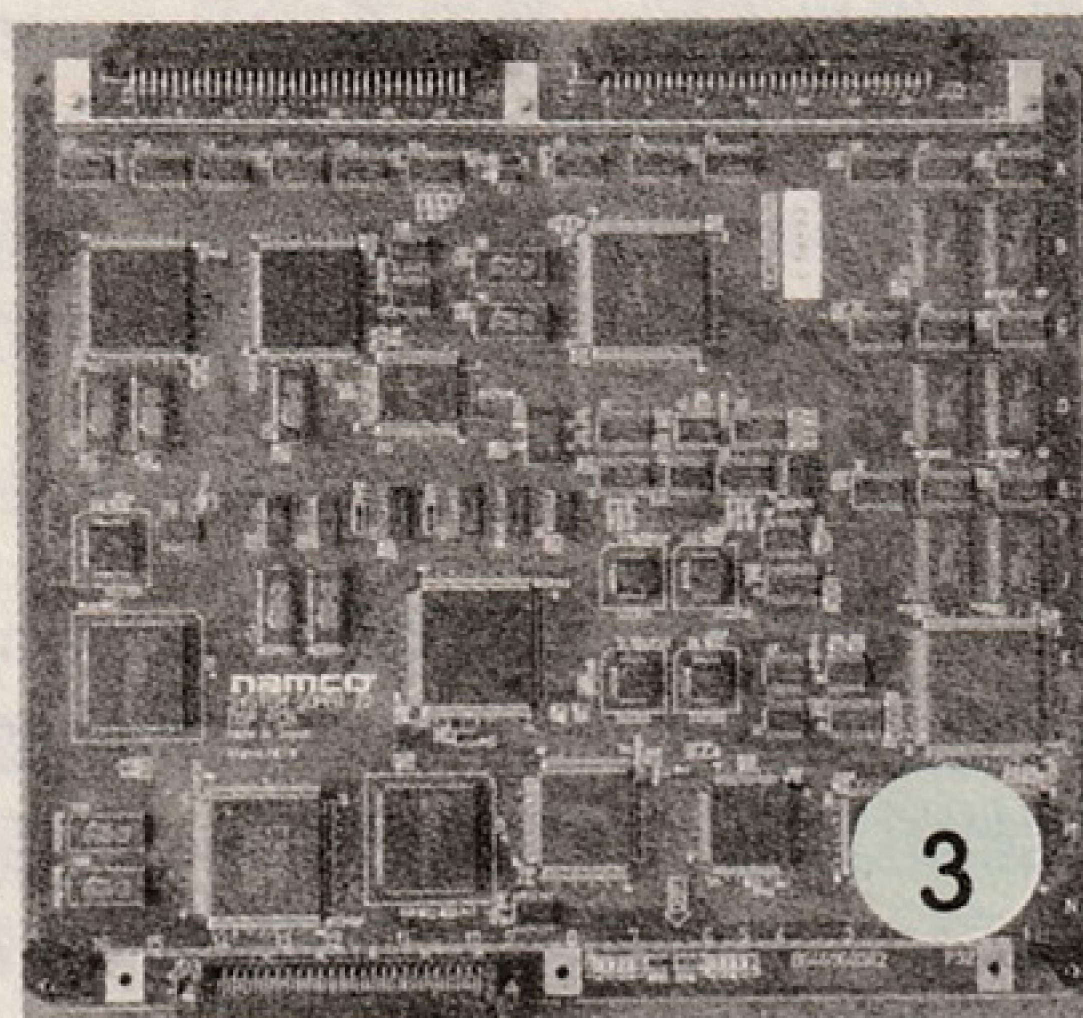
基板外形：有 4 块转载着不同芯片的基板组合镶嵌而成，相当复制的结构。（图1 2 3 4 5）

大家可以看到 System22 的处理能力和 Playstation 的基本一致，也

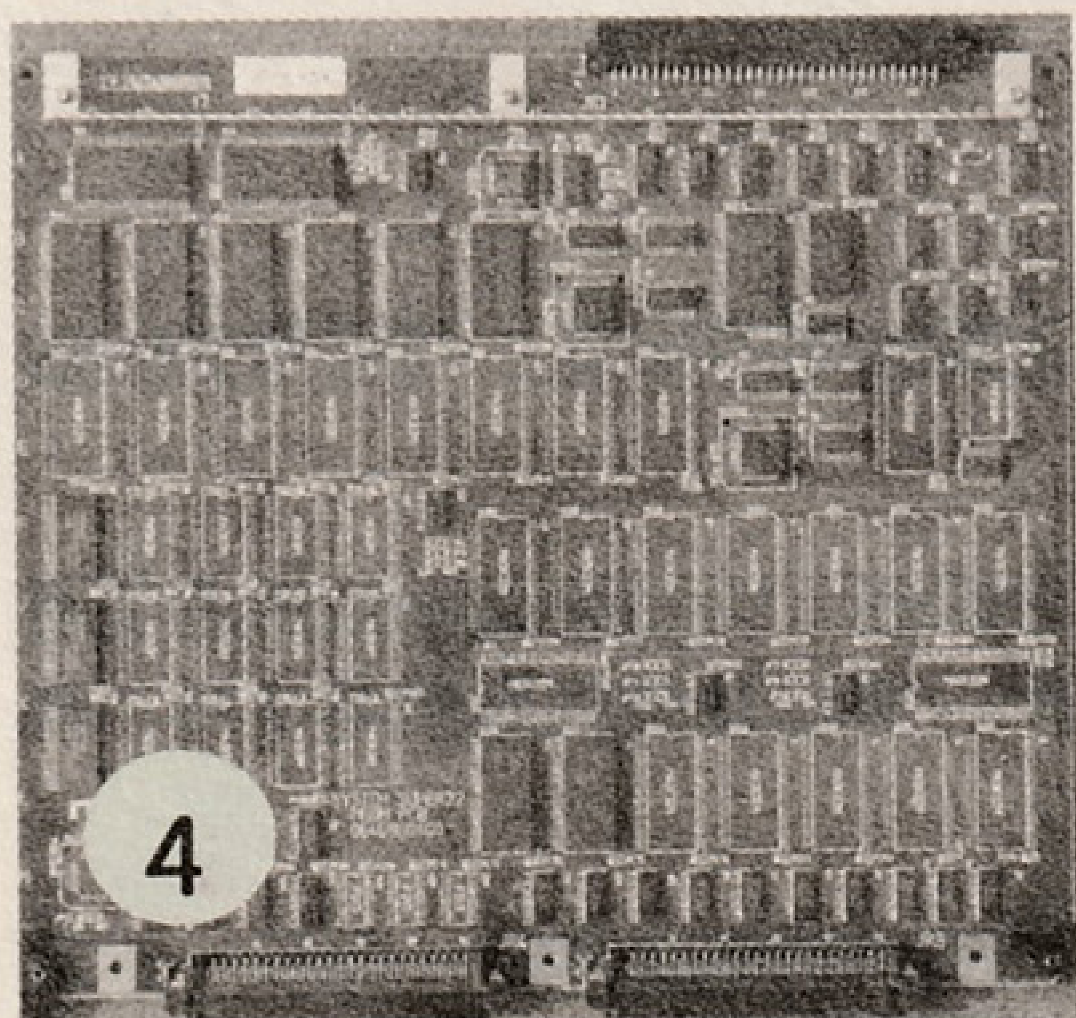




许Ps的会更优秀一点，Ps使用的R-3000a Risc Cpu频率为33.8688MHz，运算速度30Mips，这样也看出要把System22的游戏移植到Playstation上是轻而易举的事情。在这里还要提一下System22有个增强型号的基板叫Super System22，从硬件组成来看两者近乎一样只是Super System22使用的CPU为68030，如果估计是处理能力上要比原本的System22强一些。

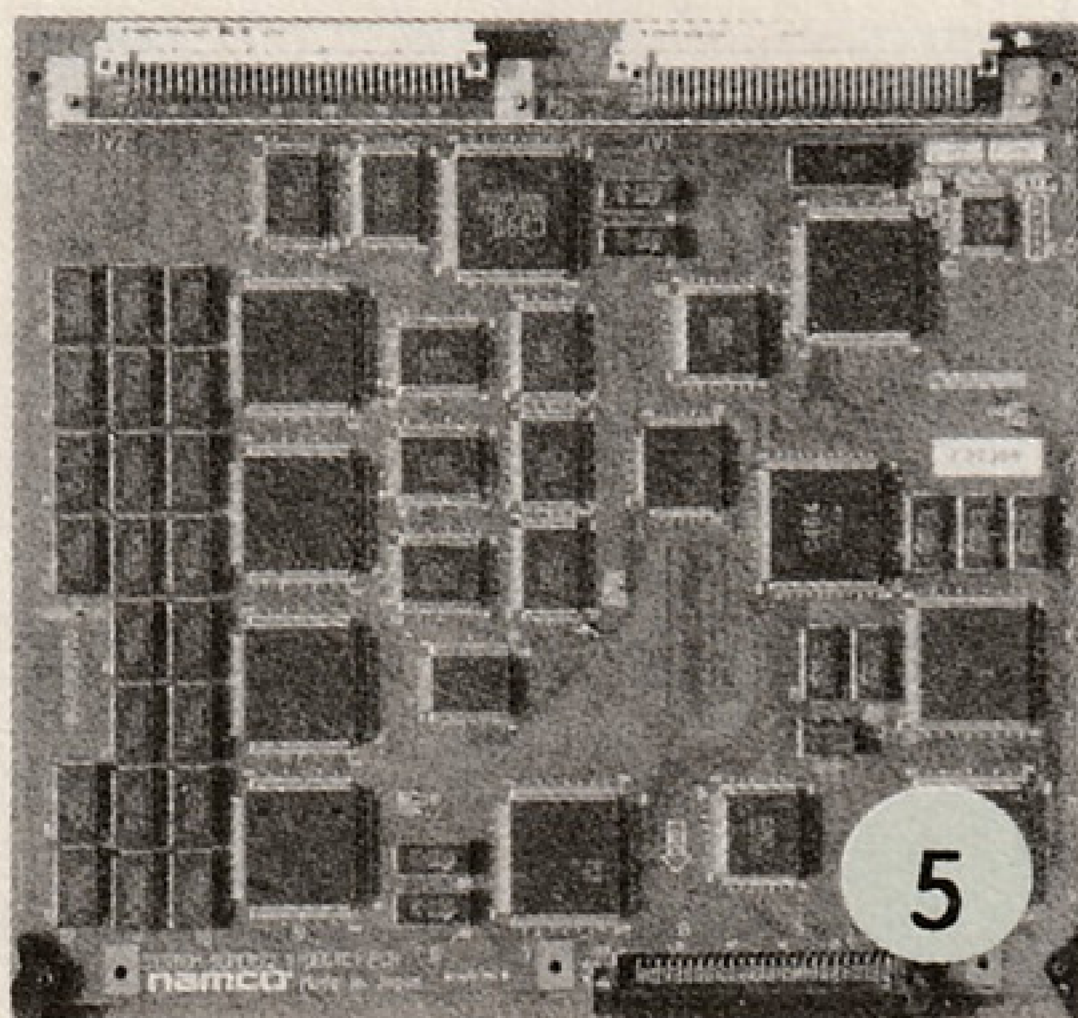


呵呵，期待了怎么久，终于有一个新的模拟器"vivanonno"出现了，它支持了Namco System 22的模拟。从资料上看System22平台上的作品一共有6个（Ace Driver、Cyber Commando、Rave Racer、Ridge Racer、Ridge Racer 2和Rhinoceros bar command），而它的增强型基板Super System22上则有14个游戏当中包括了Air Combat 22和Time Crisis这2个经典作品。基本上System22的都是赛车、飞机、射击、运动类的体感游戏。注意vivanonno只是模拟了System 22但并不支持Super System22。不过新版的Mame即将支持了一个Super System22的体感游戏Prop Cycle（以前要花4元才能玩这骑自行车游戏，这框体对国人的吸引不大啊，毕竟中国是自行车大国：P）。我们有理由相信不久的将来Super System22也



可能会被vivanonno支持，那时候我们就能玩到Time Crisis啦。

官方声称现在的vivanonno仅仅支持RIDGE RACER 2和RAVE RACER，2个都是日版的Rom。奇怪的是RIDGE RACER 1也出现在其选择菜单中，不过因为Rom文件的CRC问题运行后会出现贴图错误。而那个声称被支持的RAVE RACER却连个影子都找不到，听说是还没dump出来，汗，还没dump就能支持~。



不过某网已经开始筹集资金，希望能尽快买到基板把System22上的几个游戏（包括了刚才提到的RIDGE RACER 1代）dump出来吧。

下面我们来简单介绍一下vivanonno的使用。

首先把下载回来的vivanonno解压，其最新版是22.02版。接着只要把需要运行的Rom文件放置于其Roms文件夹里就ok了。现在能找到的只有2个游戏的Rom，分别是Ridge Racer 2（rrs1.zip）和Ridge Racer 1（rr1.zip），只有RR2的Rom文件是完全正确的，RR1因为CRC的问题导致贴图出错，不过还算能玩。运行模拟器只要在System下选择load再选择相应的游戏就可以了。vivanonno对系统的要求很高，起码有1GHz CPU，GeForce级数的显示卡才能运行得比较完美。不过只要你能对图像进行正确设定也可以在较低配置的机器上运行，我测试用得P2 450+GF2平均也有25~30FPS。

图像设定：

在Setting下选择Graphic Setting对图像进行设定。可以看到的选项有：

Texture Format——选择一种贴图形式由下向上的选择分别是压缩的材质，16bit色的材质和24bit色的材质，速度最慢的当然是24bit色的那个了；

Texture Reduction——选择一种合适的材质缩减方式，似乎一定要缩减材质才可以顺利运行游戏，比较好的选择是1/2，如果完成不缩减

速度会慢得只有1FPS，大家可以尝试着调整出最好得效果，当然缩减得越少图像质量越好。

Gamma Correction ——用来修正屏幕光亮与颜色

No Wait（紧张将刷新频率锁定为60HZ，全屏运行得时候建议打开这个选项。）

Show FPS（在屏幕下方显示FPS）

Fake Interlace（交错显示模拟，默认是关闭的。）

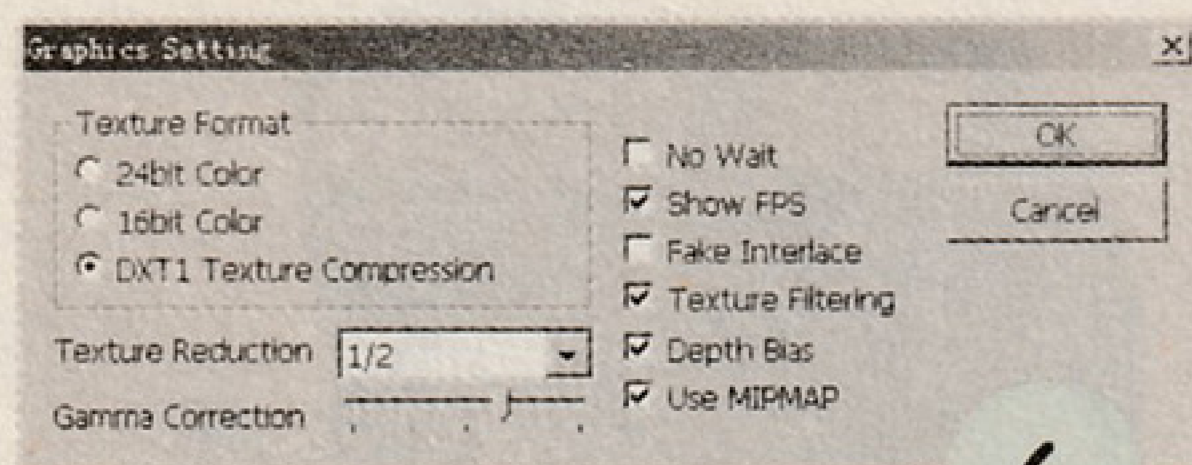
Texture Filtering（开启后对材质进行双线过滤）

Depth Bias（深度模拟，默认开启）

Use MIPMAP（开启MIPMAP贴图过滤，需要更多的缓冲）

声音设定：

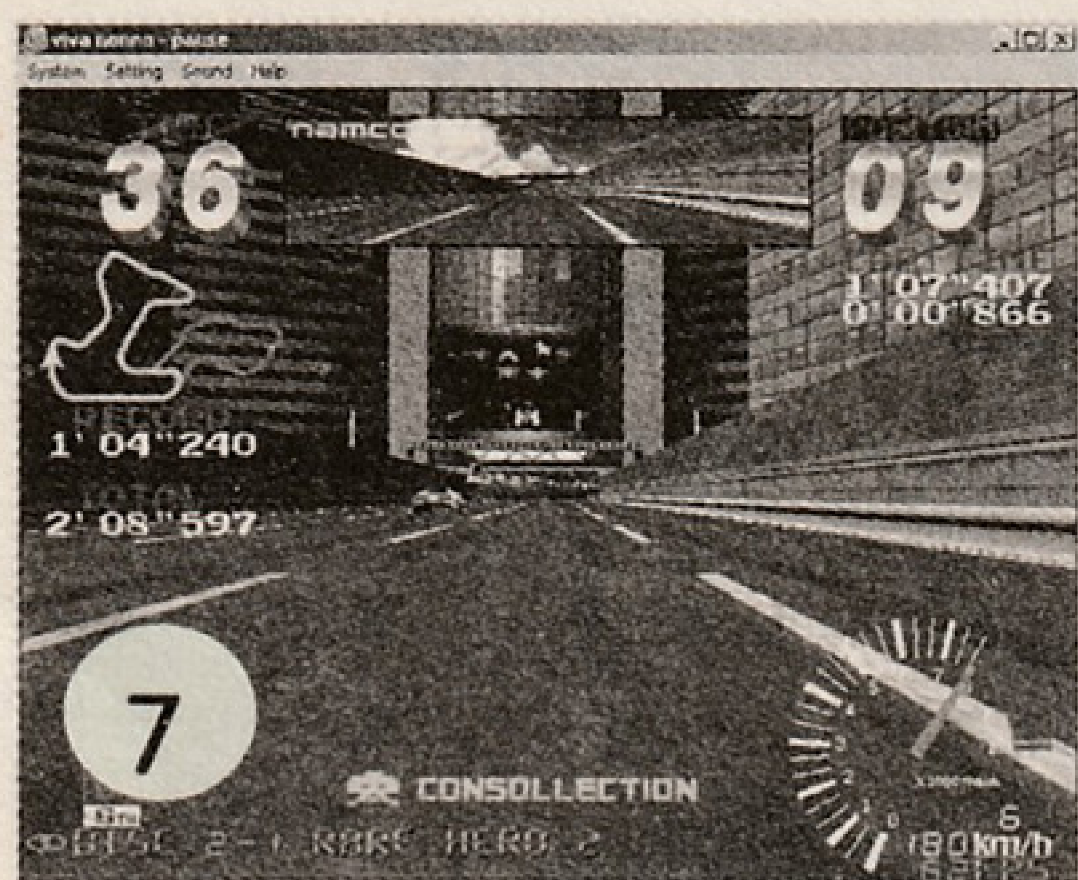
在Setting下选择Sound Setting对声音进行设定。可以看到的选项有：Enable Sound Emulation（打开声音模拟）、Playback Freq（声音回放频率设定，默认是44100Hz，但是实际真实系统的频率为42667Hz，更高的频率需要占用更多的CPU处理时间。）、Sound Buffer Size (ms)（设定声音缓冲的大小，默认是200。）、Volume（声音大小控制，暂时无效。）



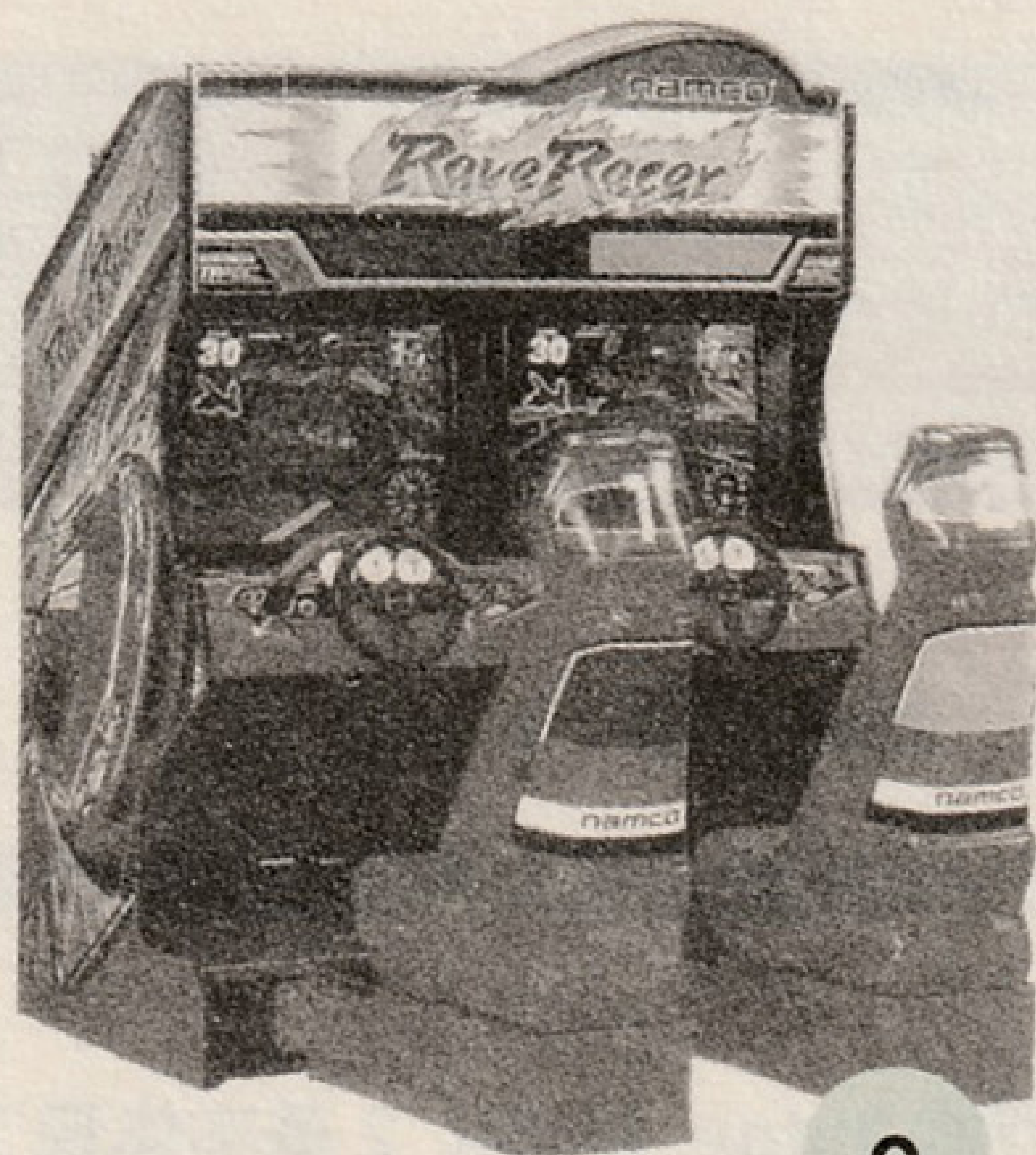
6

这里推荐一个比较好的图像设定能在低配置的机上得到较好的图像和速度（图6）。

我测试了一下，那个唯一完美运行的Ridge Racer 2基本体现了vivanonno的模拟度已经很高了，图像正常、声音十分流畅完美。Ridge Racer 1贴图错误，不过我找来了Ps的RR1，经过仔细对比图像基本上和System2上的RR2不分高下，由此也可以看出作为Ps的互换基板确实性能和Ps相同呀。以下就给大家看看捉图和其它一些相关的图片吧，老实说要玩这些还是到街机上去比较好，在家里是无法感受到大







屏幕的震撼，毕竟没有力反馈的方向盘和逼真的音响呀。

下面是各个游戏的画面，大家先看看解馋，也许不久的将来我们就能通过模拟器玩到这些游戏啦：P

System22 RR2（图7） Ps RR1（图8） Rave Racer街机（图9） Ridge Racer街机（图10）

Super System22的Prop Cycle街机（图11） Super System22的Time Crisis街机（图12）

按键

Left/Right 左右移动

Up/Down 手动控制赛车时的换档

C 油门

X 刹车

V 视角转换（Rave Racer才有）

Q 投币

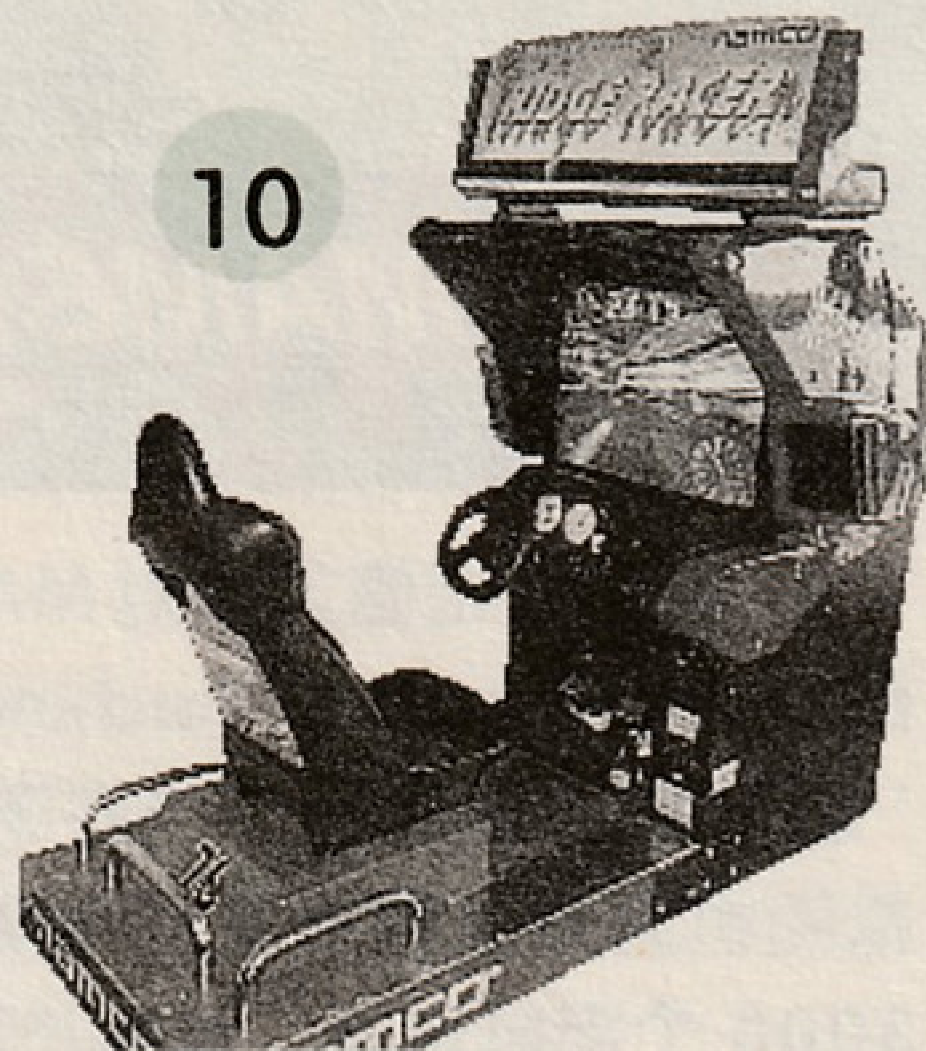
T 转换到测试模式

S 暂停

Alt+Enter 全屏或窗口模式的转换

vivanonno也支持手柄的不过需要自己对设定文件进行修改，方法是打开目录中的setting.xml由于是xml所以要在IE下选择查看源代码，在源代码中找到<joystick>.....</joystick>一段把当中的按钮改成你需要的数值就ok了保存后重新开启vivanonno即可。

看到这里相信大家对 System22 已经有了一定了解了。说起模拟器这儿 3D 模拟器的发展还处于起步阶段，之前先是有 Impact 模拟了 ZN-1/2 都是 Captcom 的作品，接着又是有 S11Emu 模拟了 Namco System 11，接着出现了把前面两者合而为一的 ZiNc 并且在兼容性和速度上得到提升，新出的 vivanonno 则支持了 Namco System 22 的模拟。从这里也许可以发现一些东西，Impact 的出现到 System11 的出现经历了不少时间，而 System11 到 System22 则紧紧是几个月之间的事情，呵呵这说明了 3D 基板的模拟可能会成为新时代模拟器发展的一个主流，毕竟现在大家模拟的街机还是 2D 的多 3D 的少，要是以前要模拟这些份量级的基板可能比较难，限制于个人电脑的处理速度和其它硬件发展的制约，但是到了今天这一切一切的差距都在慢慢缩小了，看吧 XBOX 不也是采用 PC 体制而在它上面的作品一点也不比那些价值十几万的基板逊色。个人电脑的硬件在飞速发展，现在需要做的就是等待，等 Coder 们有足够时间了解清楚那些基板的详细资料后相信是可以成功在电脑上开发出模拟器的，我们就等着在电脑上玩 VR3 吧咔咔！



10


11



12

美学的延续

 ——MAME的Artwork解析 

MULTIPLE ARCADE MACHINE EMULATOR

文：小葛

前言：相信大家对MAME这个名词恐怕不会陌生吧。MAME即Multiple Arcade Machine Emulator，也就是"多类型街机模拟器"的简称。这是一个仍在不断更新、完善的模拟器，也是一个模拟街机游戏数量最多的模拟器——到目前最新的0.61版本已超过3000个街机游戏，许多市面上已经绝迹的老游戏，已经和正准备在MAME上恢复青春。MAME走的是"多机种制霸"的路线，大肆入侵原来由Callus、NeoRage、Rage、Raine、M72、Shark等等机种模拟器所盘踞的领域，目前，已经模拟了以Z80族、6502族、6800族等8位CPU和以68K族等16/32位CPU为主处理器的多种街机基板，其中包括大名鼎鼎的Capcom System 1和SNK MVS(Neo Geo)这样的王牌16位基板，使得MAME成为Callus和NeoRage之外的又一顶尖选择。自96年诞生以来，在以Nicola Salmoria为领头人的近百人制作小组以及许多协力人员的共同努力之下，MAME在各方面得以持续吸收先进技术，不断进行版本更新，支持新的硬件，增加被模拟游戏的数量，在2000年5月24日的0.37b15版本中，由模拟界明星Aaron主持，MAME正式进入Windows，这都为其成为模拟器王者奠定了坚实的基础。当然，这个世界上不单只有MAME一个，还有其他的街机模拟器，就如Nebula和Winkawaks。为了让各大玩家对支持他们，他们也不断地进行版本更新，加入新的技术去吸引玩家，就如Nebula的动感光波与Winkawaks的残象拳。MAME为了抢回玩家的心，不得不作出一些新的改动，但这次并不像Nebula和Winkawaks那样走图形路线，而是选择了另外一条路······

美学艺术在MAME上正式开始：

MAME在7月6号发布的0.61版本中正式加入Artwork技术。

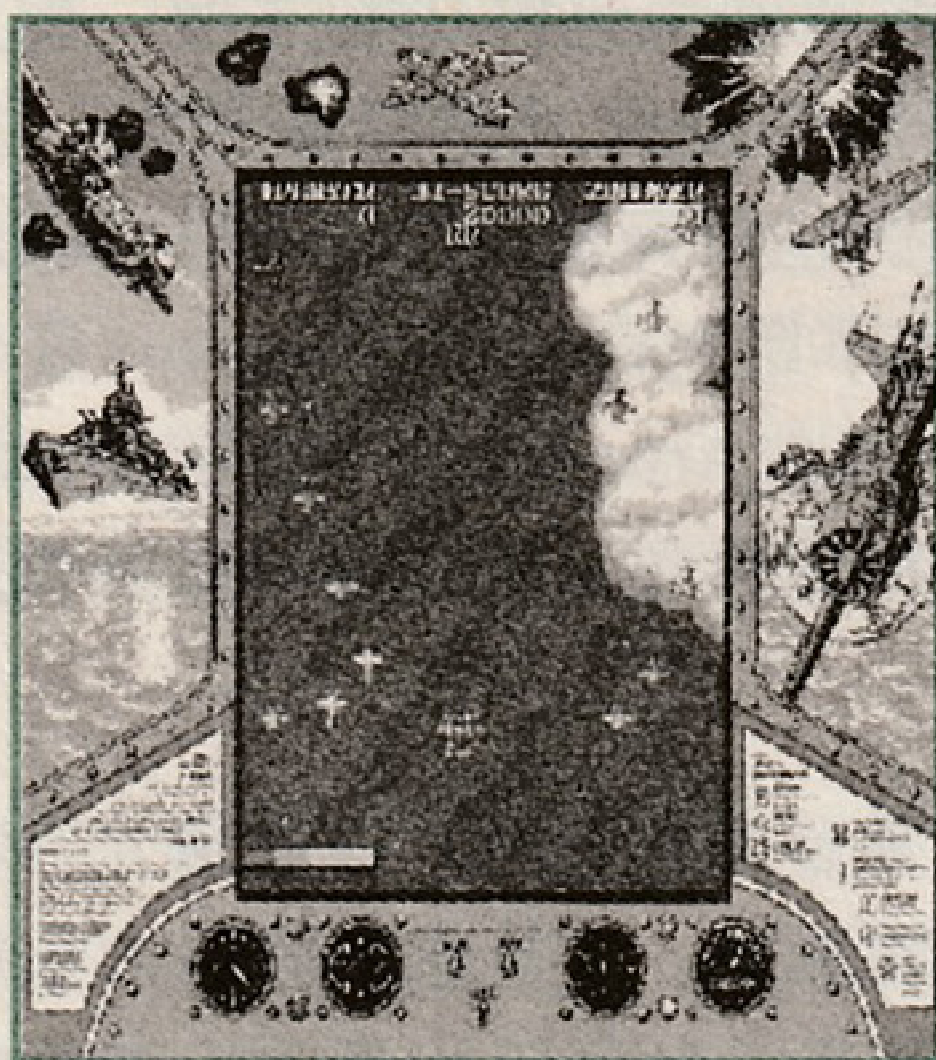
为何说现在才正式加入Artwork呢？其实在先前的版本中Artwork技术也早已存在。不知道大家有没有留意到在MAME目录下有一个命名为Artwork的文件夹呢？不过即使留意到，相信也不知道是用来干什么的，因为对当时来说用到它的时间也相当少。Artwork，顾名思义就是艺术品的意思，可能你会认为是用来存放美化模拟器界面的东东。其实也差不了多少，早期街机游戏为了弥补画面单调的遗憾，往往在屏幕上衬一个底图做背景，而这些背景底图就是存放在Artwork目录下。

那这与正式有什么区别呢？原来的Artwork必须在每一个游戏驱动中具体实现，也就是说只有游戏中的驱动有这种功能才行，但对早期的MAME来说，新游戏与新硬件的支持才是最重要的，对Artwork这一技术并没有贯彻下去。当时也只有那几个少得可怜的游戏支持Artwork，因此大家用得很少也不足为奇。现在Aaron在0.61版上对Artwork的代码进行了重写，这次Artwork终于是和游戏驱动无关了，而是改为在MAME核心中具体实现，因此差不多所有游戏都支持了Artwork功能。

说了这么久，究竟Artwork的效果是怎样的呢？在此请允许我先买个关子。俗语说"未见其人，先闻其声。"当你来到各大街机厅时，是否会被一台台完整、漂亮的游戏机台所吸引着呢？游戏机台无论在前面，还是在两侧都贴满了与游戏相关的图片，完全丰富了游戏的内涵。当你见到某个游戏机台上的图片时，相信你也清楚明白该游戏机台上的游戏内容。正所谓"人靠衣装，佛靠金装"，一个好的游戏不但需要一个好的内容，包装其实也相当重要。一个好的包装会带给玩家无限的满足感，并使玩家亲临其境，享受游戏带给的真正乐趣。当然人总是免不了有一种怀旧的心态，作为拥有相当打机历史"机龄"的游戏玩家来说，在街机厅博杀的愉快时光，用铅板熔铸出来的"铜币"，以及许许多多曾经令玩家沉醉其中的街机游戏也就是最值得怀念的。在Artwork的作用下使老玩家在电脑上找回了真正的街机，那种感觉的确是难以形容。而对一些新生"机民"来说，Artwork也能提起他们对旧游戏的兴趣。要知道新游戏与

旧游戏相比无论在画面还是内容上都有一定的优势，但对于采用了 Artwork 的游戏来说，它填补了旧游戏画面上的单调，使得更有特色，从而激发新生 " 机民 " 开始去接触一下它们曾经所带给老玩家的无限乐趣。

对于采用了 Artwork 的游戏来说，游戏不再是完全填充整个电脑屏幕了，而是在屏幕的居中的一个区域内展示游戏内容，而周围便出现了一个边框，而这个边框便是引入了游戏的背景图片，看看《1943》的游戏图片吧，引入背景图片后比起先前是不是 Coolb 了很多？ ：）



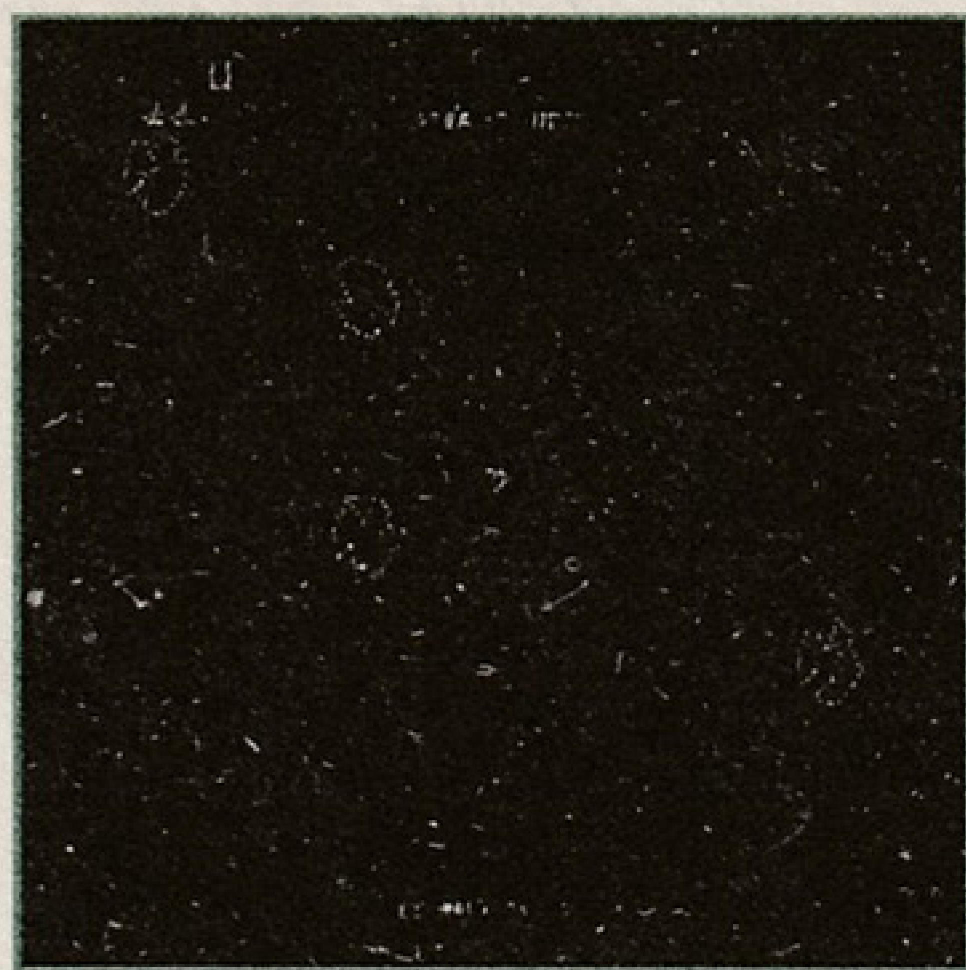
使用 Artwork



没使用 Artwork

使用 Artwork 后，虽然游戏画面是比原来缩小了，局限在一个框框中，而且游戏的颜色也被提升到了 16 位以上，模拟的效率虽会打一些折扣，但它带给玩家的却是另外一种感受。以《1943》为例，引入背景图后，使得整个游戏变得更有特色，你就仿如亲临战场，坐在战机上与敌军展开殊死战斗，那种波澜壮阔的感觉是以往模拟器所不能带给大家的。然而游戏画面的缩小也带来了一些好处，就是使得画面质量显得更加细腻，这也是提高视觉效果的一种方法。当然你要是看不惯这样小的屏幕，也可以在 MAME 的菜单选项中把 Artwork 功能给取消掉，恢复其原来面目。

当然你所见到的《1943》画面效果并不就全代表 Artwork 的效能，这也只是它的其中一方面内容罢了。我们再来看看《Asteroids Deluxe》的游戏画面吧！



没使用 Artwork



使用 Artwork

对背景单调的《Asteroids Deluxe》来说，Artwork 为它添加了战斗背景，是否漂亮了很多？与先前相比，游戏简直有了质的飞跃。使古老游戏恢复青春气息，这也就是 Artwork 的真正功效了。

Artwork 深入研究

对 MAME 来说，要为每个游戏制作 Artwork，工作量是相当巨大的，目前并不是所有游戏都有属于自己的 Artwork。虽然你可以从一些相关网站上下载到，但仍存在一个问题 -- 等！要等别人做好 Artwork 了，才能把它放进自己的游戏里面，是不是很烦。难道制作 Artwork 真的很难吗？

其实 Artwork 对于我们来说并不陌生，当然这也是个性化的表现。我们完全可以创造出属于自己的 Artwork，现在就让我们一起来探讨一下 Artwork 的制作过程吧。

不知道大家有没有留意到游戏的 Artwork 文件呢？其实它是包含两种格式的文件 ART 与 PNG。其中 ART 文件是用来设置图片属性的，而 PNG 文件也就是 Artwork 图片，作背景用途。对 PNG 文件而言，我

们完全可以通过一些如 Photoshop，Firework 之类的制图软件制得，然而我们最重要的是制作 ART 文件。

我们可以新建一个 ART 文件，然后用文档方式打开进行对它的操作。在里面我们要输入一些图片的属性，具体格式如下：

```
[artname] :
file       = [filename]
alphafile  = [alphafilename]
layer      = [backdrop|overlay|bezel|marquee|panel|side|flyer]
position   = [left],[top],[right],[bottom]
priority   = [priority]
visible    = [visible]
alpha      = [alpha]
brightness = [brightness]
```

现在我们就具体分析一下吧：

[artname] – 这是文件的名称，当然它是用户自定义的，这一项是必须出现在 ART 文件中的。

File – 对应你所制作的主要 PNG 文件名，也就是主要 Artwork 图片。这个 PNG 文件必须与 ART 文件在同一目录下。如果该 PNG 文件没有 alpha 通道或者透明效果的话，它就会完全不透明地载入到游戏中。当然这一项也是必须出现在 ART 文件中的。

Alphafile – 同样是对应你所制作的 PNG 文件名，但它是包含 alpha 通道的（即包含透明度）。同上面一样，它也必须与 ART 文件在同一目录下。注意，要使文件有效，尺寸大小必须与主文件相一致。当载入游戏的时候，它就会覆盖在主文件上。

Layer – 这是决定Artwork的显示类别，这一项是必须出现在ART文件中的。Artwork的显示类别包backdrop，overlay，bezel，marquee，panel，side，flyer几类。其中最常用的就是backdrop。Backdrop也就是背景层，当选择它时，Artwork图片在屏幕上完全表现出来，即连游戏区域内的背景也显示Artwork图片，效果就像《Asteroids Deluxe》一样。当然想游戏区域内的背景不显示Artwork图片的话，即像《1943》那样，方法也非常简单，就是在设计Artwork图片时将游戏区域地区设为黑色。

Position – 这是游戏区域在屏幕中的位置坐标，这一项也是必须出现的。其实这里就是填上游戏区域左上角与右下角的坐标。具体的计算方法是：对X坐标而言，X=（游戏区域在Artwork图片中的X坐标 – 游戏区域左上角的X坐标）/ 游戏区域的宽度。对Y坐标而言，Y=（游戏区域在Artwork图片中的Y坐标 – 游戏区域左上角的Y坐标）/ 游戏区域的高度。

Priority – 这是处理图层的优先级，用来控制图层的先后次序。图层从下到上，优先级慢慢提高。倘若你想使一个图层出现在另一个图层后面，那么请将优先级的参数降低。其默认值是0。

Visible – 这是用来设置Artwork图片的可见性的。默认情况下，所有图片都是可见的。

Alpha – 这是用来设置图片的透明度的。默认值是1，这时图片完全不透明；当设置为0时，图片完全透明。

Brightness – 这是用来设置图片的明暗度的。默认值是1，这时图片没变化；当设置为0时，图片则完全变成黑色。

这就是ART文件的内容，怎样？是否很容易掌握？好！我们现在就来个实例分析吧！

以《Commando》为例，先用Photoshop设计一幅背景图作为游戏的底图，这里就不一一分析了，

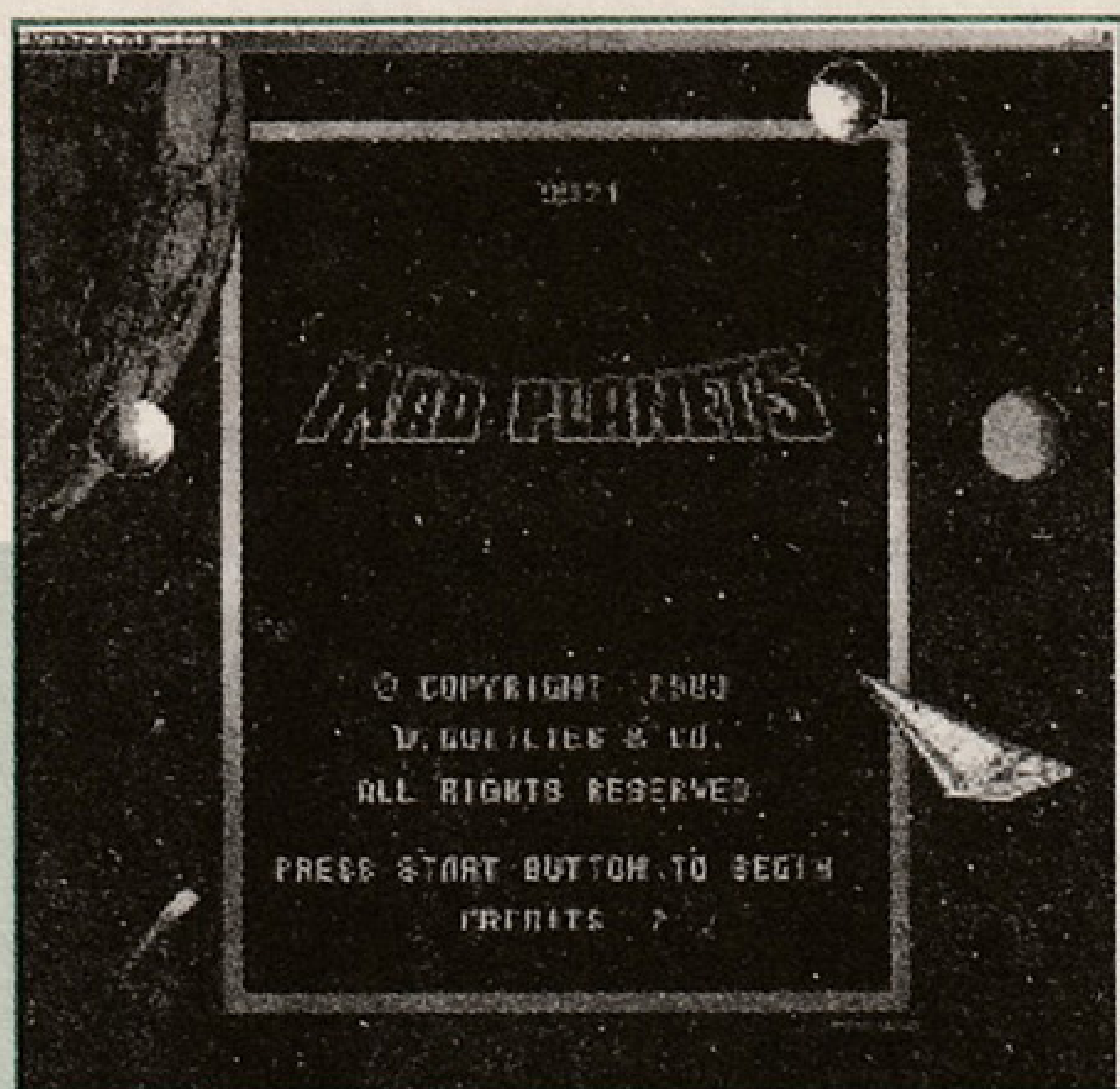
但图片的大小一定要比游戏区域（700X500）大，现在我们就制作一幅833X768的图片。然后最重要的

一步就是设置ART文件。我们要为它写以下代码：

```
backdrop:
   file              = commando.png
   layer      = backdrop
   priority   = -2
   visible    = 1
   brightness = 0.75
   position   =  0, 0, 1, 1
```

首先以backdrop为artname（要是你不喜欢这个的话，可以用别的）； file就是对应你所设置

的ART文件名；在layer上就使用backdrop（背景层，通用格式）；在优先级priority上设置为-2（因为



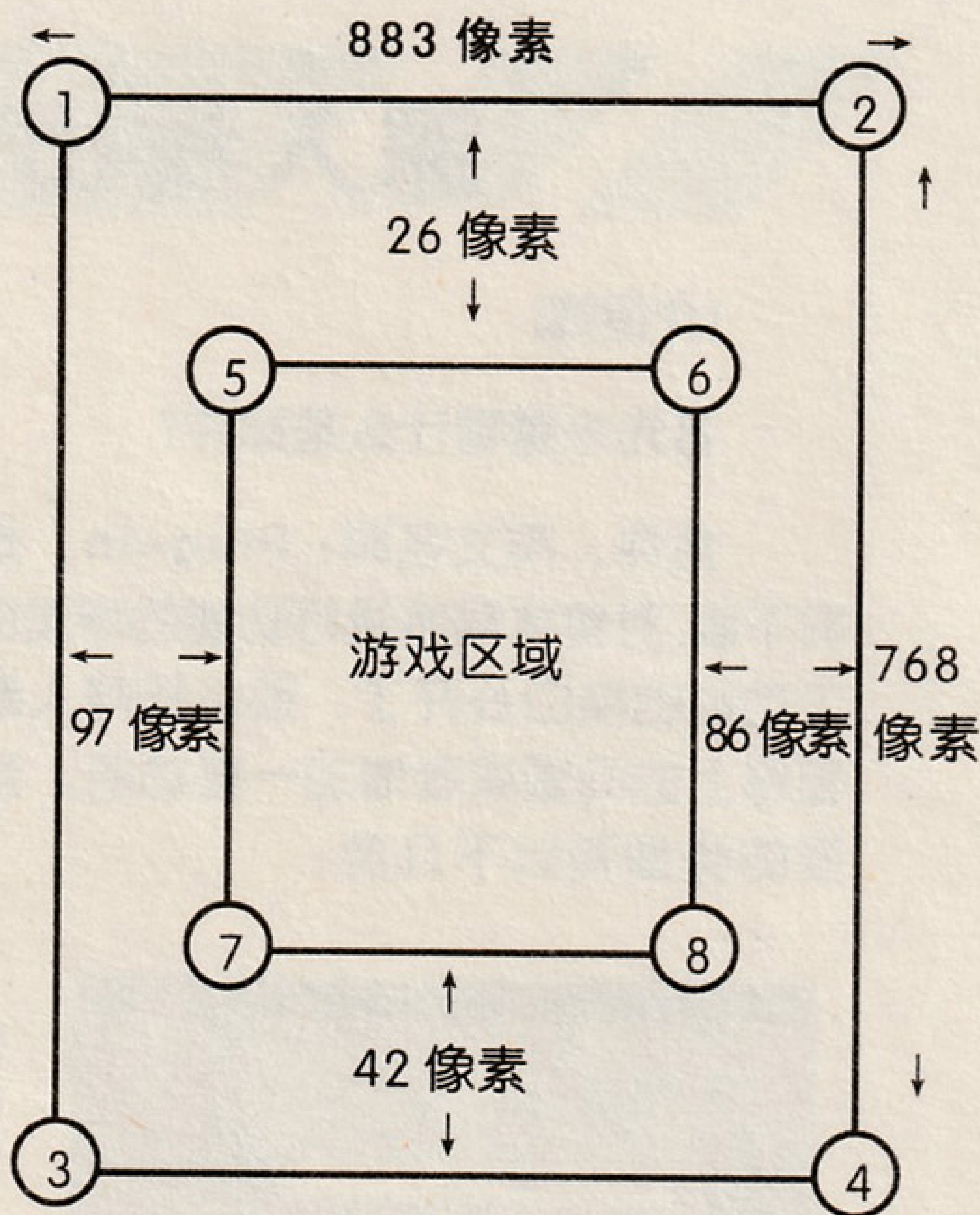
使用一幅底图，所以要游戏在上层的话，就要把优先级的参数设低一点，不能大于0）；在visible上设

置为1（1可见，0不可见）；在明暗度Brightness上设置明暗参数，在0~1之间；在坐标position上的参

数，这里就填入（5）与（8）的坐标，我们先来看看一

下如可计算：

首先我们可以知道各点的坐标(1)(0,0)，(2)(883，0)，(3)(0,768)，(4)(883，768)，(5)(97,26)，(6)(797，26)，(7)(97,526)，(8)(797，526)。



对现在的（5）的X坐标来说，它等于（97-97）/700=0，对Y坐标来说，它等于（26-26）/500=0；对（8）的X坐标来说，它等于（794-97）/700=1，对Y坐标来说，它等于（526-26）/500=0。这样就得到(5)(0,0)，(8)(1,1)。到这里我们就完成了整个操作，看看效果吧！

好，实例就分析到这里，现在是不是很想做一个属于自己的Artwork呢？心动不如手动吧！

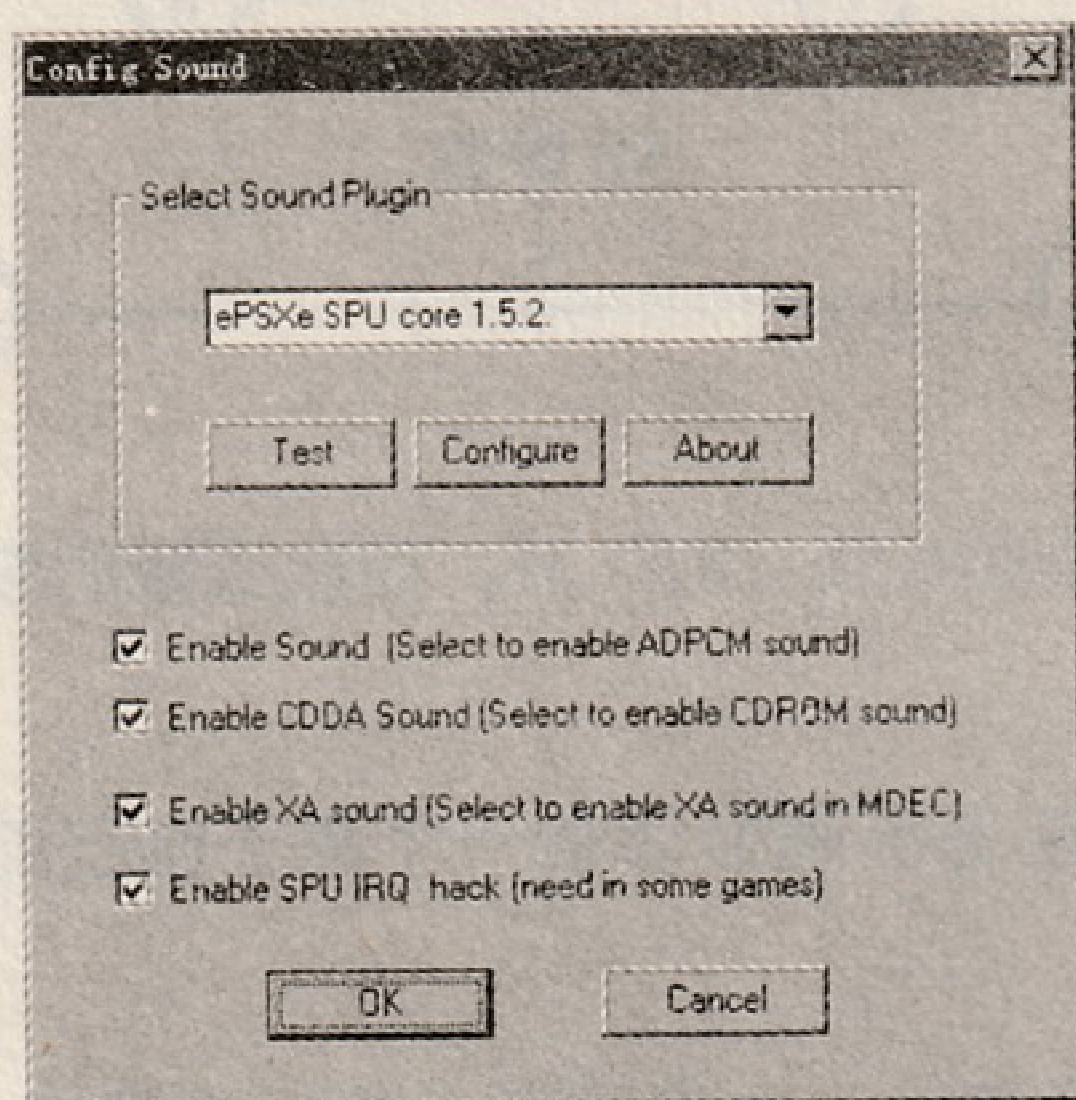
后记：Artwork的功效也就是这样，为游戏带入美丽的背景，使玩家重拾街机的感觉。这也就是MAME这一小组的真正目的。大家要清楚，先前MAME所追求的"精确模拟"和"驱动解密"为的是什么？其实这就是要使街机游戏在电脑上重现光彩，使各大游戏重拾街机气息，那么这些精美的图片当然是不能缺少的，毕竟它是街机的重要组成部分。老实说，其实Artwork并不是第一次出现在MAME上，在任天堂的Super Gameboy（在超任上的GB转换卡，使你可在超任上玩GB游戏）中也早已应用，其中也吸引了不少GB玩家的心哦，可见Artwork技术可不能轻易小看啊！

深入浅出谈插件

[介绍篇]

首先来看看什么是插件?

插件，英文名叫：Plug-in，是一种可以在不修改主程序的情况下面,对整体程序进行功能的增加的一种技术。只要主程序里对这个功能的接口公开了，那么任何人都可以写一个插件来解决一些主程序上的问题或者增加一些功能。当然，插件也有类型之分的，主要的类型有以下几类：

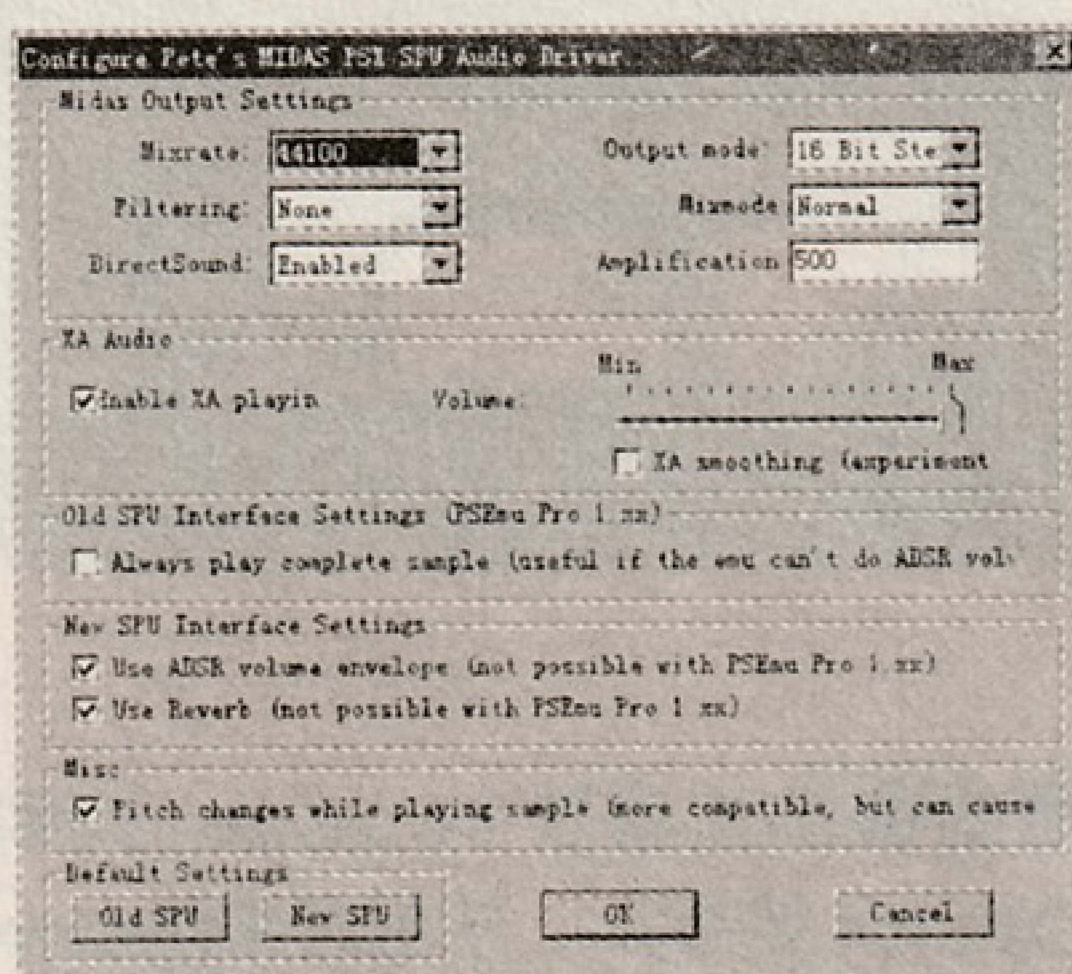


1.类似批命令（dos 下的 bat 文件，就是把命令集合在一起，也类似 win32 下的宏）的简单插件；这类插件的自由度比较低，一般可以写一些文本就能解决的，如一些网络游戏中的动作定义。此类插件的功能比较单一，但做起来相当方便。

2.利用类似脚本的东西，一般内置于程序内部；如 Flash 的内置脚本（一般称为 flash 编程），此类做起来功能是根据主程序的功能限制的。只不过不需要借助其他程序，本身就可以完成，难度也不是很大（自我完善？）

3. 利用已有的程序开发环境（如 VC，C++ 等）来制作插件（典型的运用就是编写 DLL 文件，DLL 指动态链接库）；这种插件编写相对复杂，也就是[模拟器]里普遍用到的方法！！编写的自由度十分大，难道也大……通常需要专业的程序员才能制作（谁说业余的就不行？呵呵，相对而论）

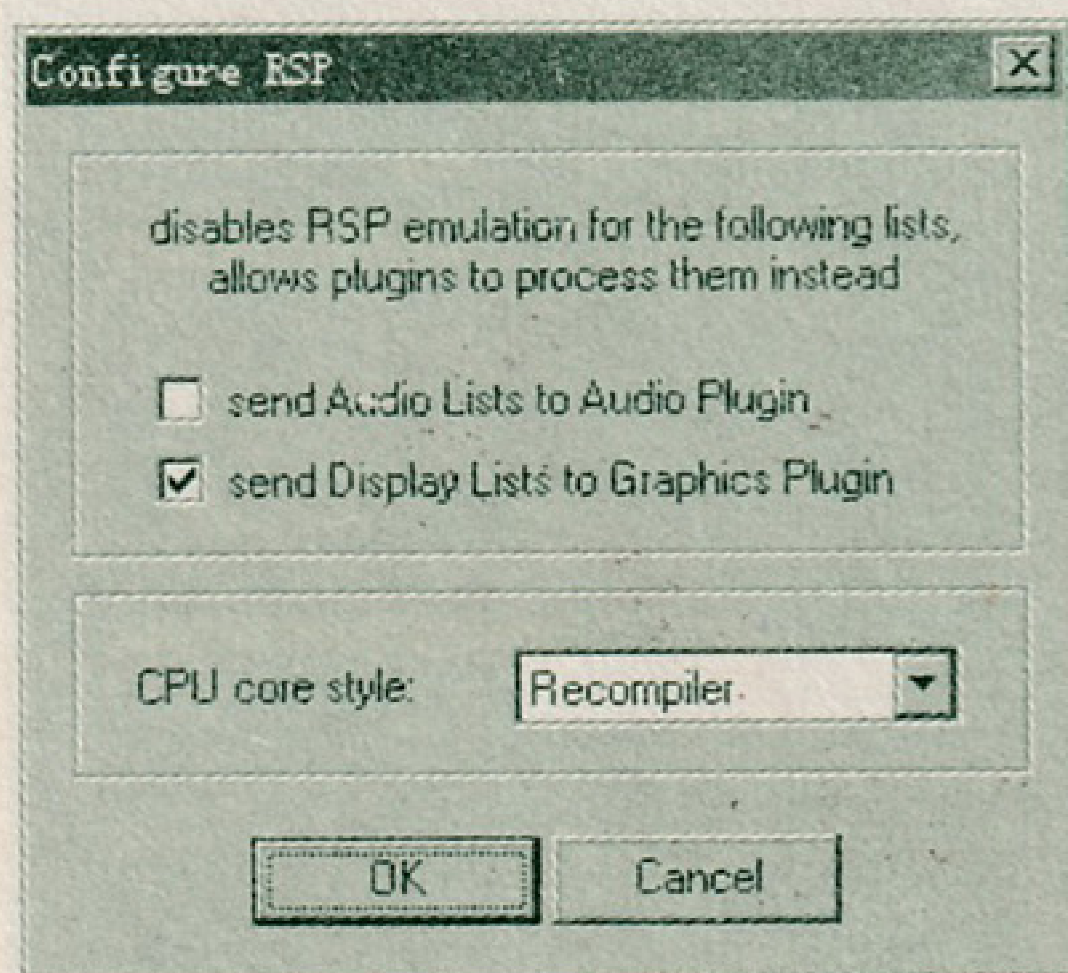
模拟器里的插件，一般是一个遵循了某些特定规则的DLL文件（这些规则是由主程序写的，就是所谓的API。通常可以从作者手中拿到，开放式的嘛）。文件里面会包含一个GUI（用户图形界面，也同时为汉化者提供了方便，嘿嘿）。通过主程序调用可以来配置这个插件的各项参数：），并保存到（注册表、INI、CFG文件等……）本地。



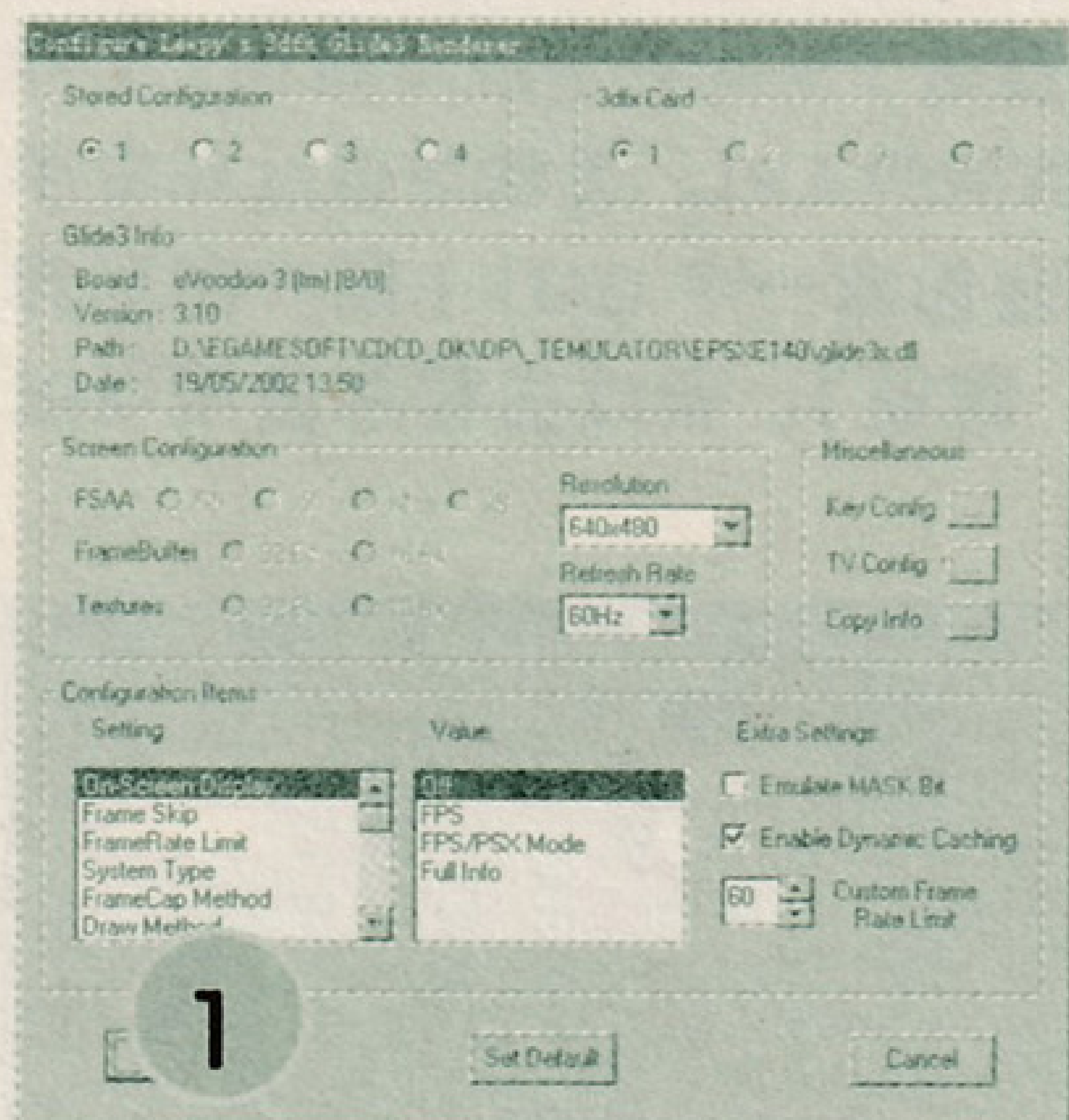
[插件配置篇]

在这里，我介绍两个典型的运用插件技术的模拟器：

PS模拟器ePSXe和N64模拟器PJ64。ePSXe这个可以算是目前非商业PSX模拟器中最强的一个，而PJ64是在N64模拟器中到目前为止最好的一个！它们的兼容性、速度等方面都十分好！随便一提，商业的PSX模拟器还用说?VGS喽，目前为止还是算最强的；还有另外一个商业的PSX模拟器就是Bleem，但Bleem相对来说差一点。N64以前有一个模拟器叫UltraHLE的，效果相当不错而且对机器的配置要求低，但只对应Voodoo用户，到现在已经停止开发了；同样是N64模拟器的Corn速度相当强，但兼容性太差也已经停止开发了，大家可以能用它来体验体验Mario64。



下载完ePSXe这个模拟器（指未包含插件），有一个EXE文件和一些目录，其中有一个重要的目录就是“plugins”。PJ64也一样有个“Plugin”目录。GPU、SPU，手柄等插件的DLL，全都往里面放好了。



[GPU]，就是所谓的图形处理单元（英文全名：Graphic Process Unit）

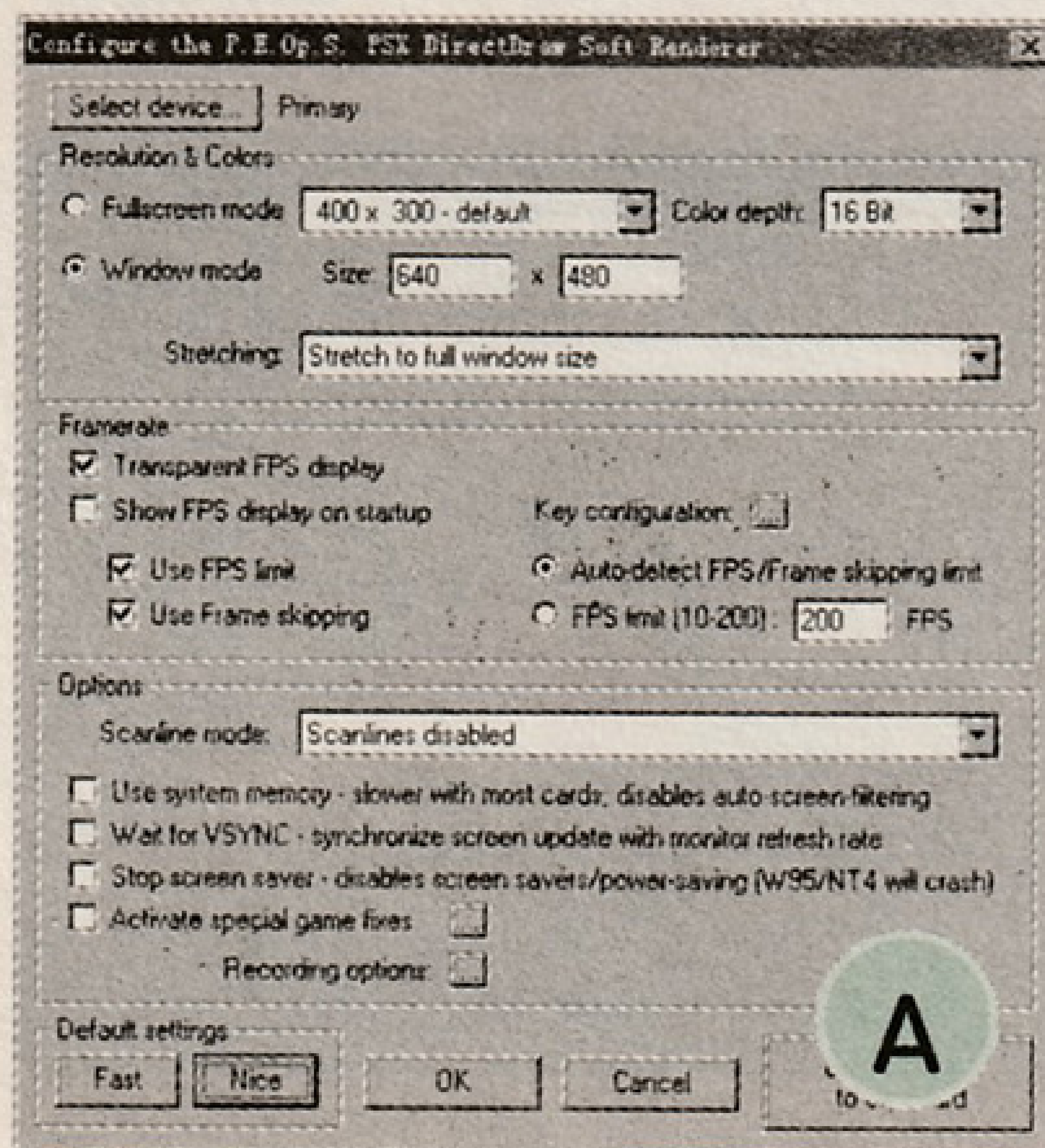
一般用户可以用 Pete 的系列，这是目前为止效果、速度以及兼容性上最强的显示插件之一！如果是 Voodoo 卡的用户，绝对推荐使用 Lewpy's 3dfx/Glide3 Renderer 插件（该插件支持到最新的 Voodoo3）。

而 PJ64 就不一样；它的作者好像不太喜欢 Voodoo 卡用户，所以在模拟器出现初期只支持 OpenGL 和 D3D。不过后来由 Dave 写了一个 Glide64 来支持 Voodoo2/3 卡，而且目前还在不断改进中（用 Voodoo 卡的人在笑了吧^_^）。

（图 1）

ePSXe 具体配置[主菜单：Config->Video]，可以按照你自己的需要以及机器的配置来选择 GPU，然后点一下 Configure 进行配置（我比较懒惰，只用 pete's Soft，直接选 Nice 算了……），具体配置可参照以前的杂志，里面有详细的介绍。

PJ64 的配置方式，[先在主菜单：Option->Setting->plugin，这里可以选择插件，包括 Video、Audio、Input。选择好以后在主菜单：Option->Configie Graphics Plugin……]



注：GPU 配置的好坏，也同时影响到游戏的流畅度（对机器配置差的人来说，就像

我……）。同时GPU插件也是整个模拟器程序中的重要部分，任何执行完的结果都要最终显示出来。

（图 A ）

[SPU]，不用说也知道是声音处理单元（英文全名：Sound Process Unit）

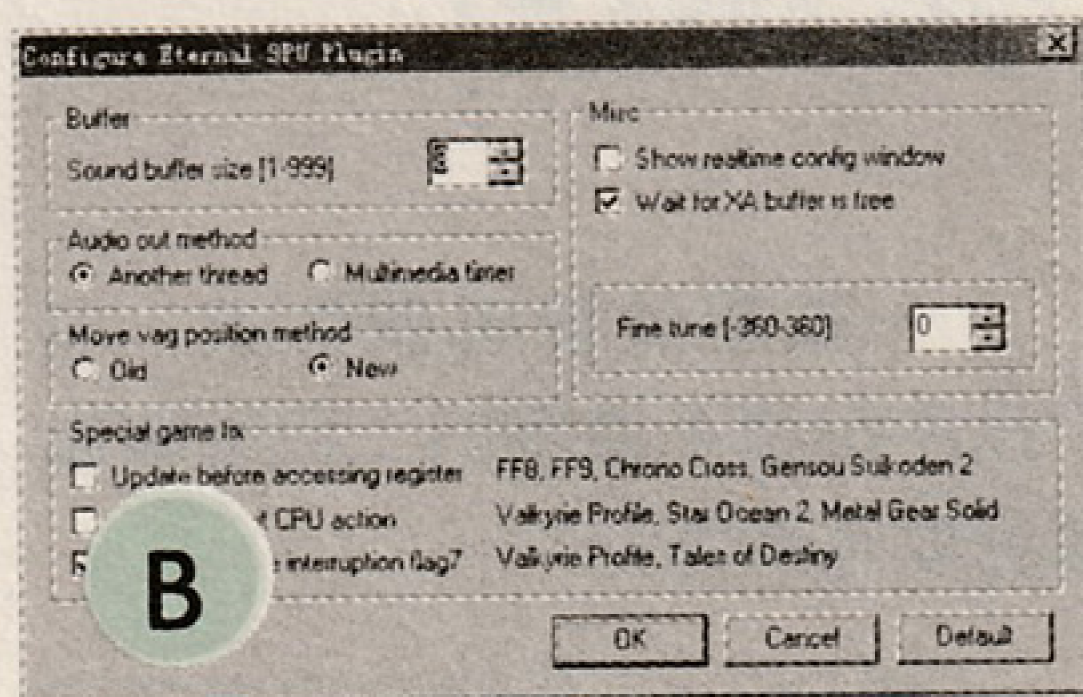
ePSXe的SPU是由Jabo写的，我比较喜欢用内置的，因为它已经相当不错了。

PJ64的也是由Jabo写的。

至于配置ePSXe：[主菜单：Config->Sound]，选内置的无需再配置即可直接使用。

PJ64的话基本不需要设置些什么，直接用就好了。

简介：写N64的声音插件的人除了Jabo外，还有Zilmar。PS的声音插件，除了ePSXe自带的以外，还有PeteMidas，Eternal SPU都不错。这些详细配置也可以以前的杂志里找到。当然，SPU插件配置的好坏，也影响到游戏的质量，毕竟没人想玩声音差的或者无声游戏吧?



（图 B ）

[Other]，其他的一些也是比较重要的插件（英文全名……没有：P ）

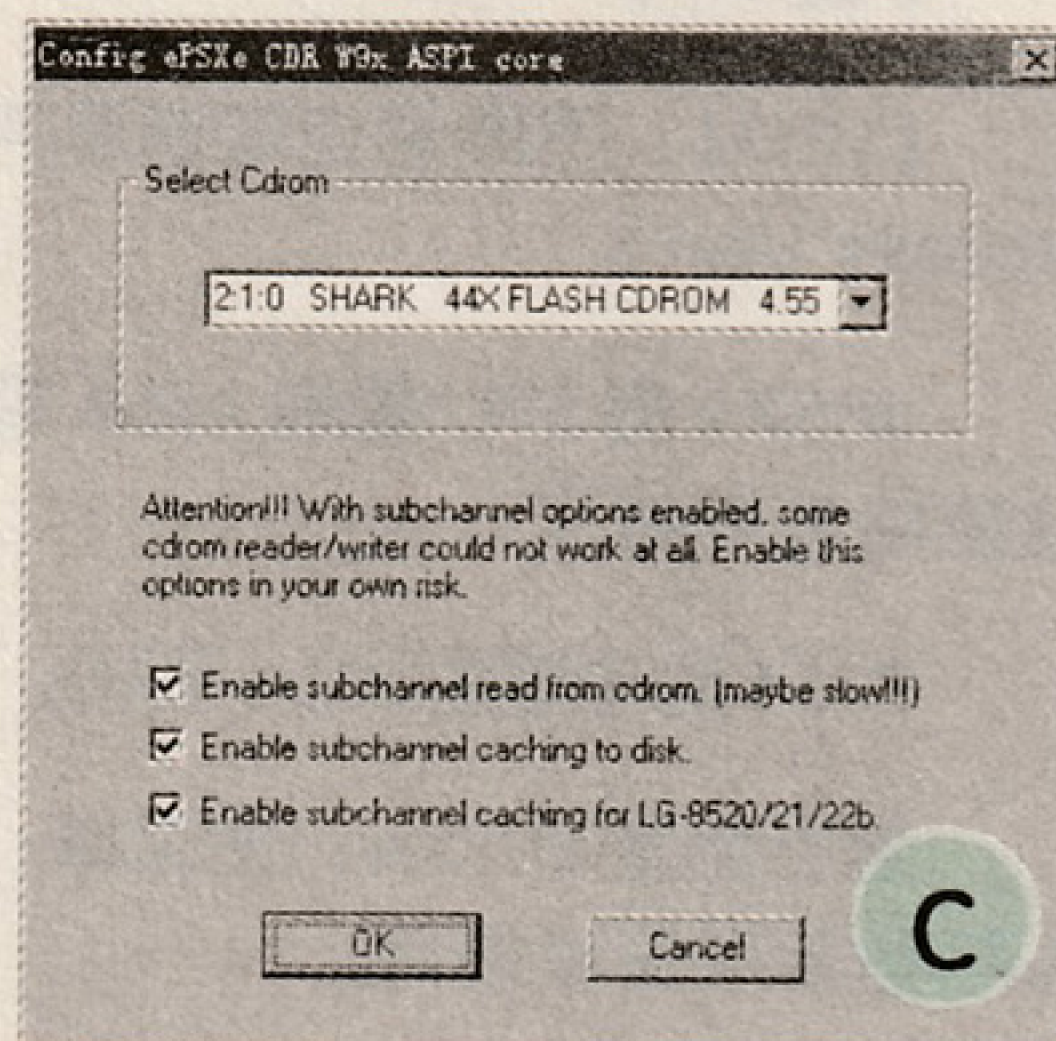
ePSXe的话，光驱和手柄这些最好选择内置的最稳定。

配置在主菜单的：[Config->Cdrom]、[Config->Memory Card]、[Config->Pad->1 or2]这些一看就明白的。

PJ64则有些不同，它没有CDROM、MemoryCard（记得以前

有个传闻说有个N64DD，带大容量磁盘的N64配件，不过我没看到过。每个N64模拟器的存档文件都不通用……）

（图C）

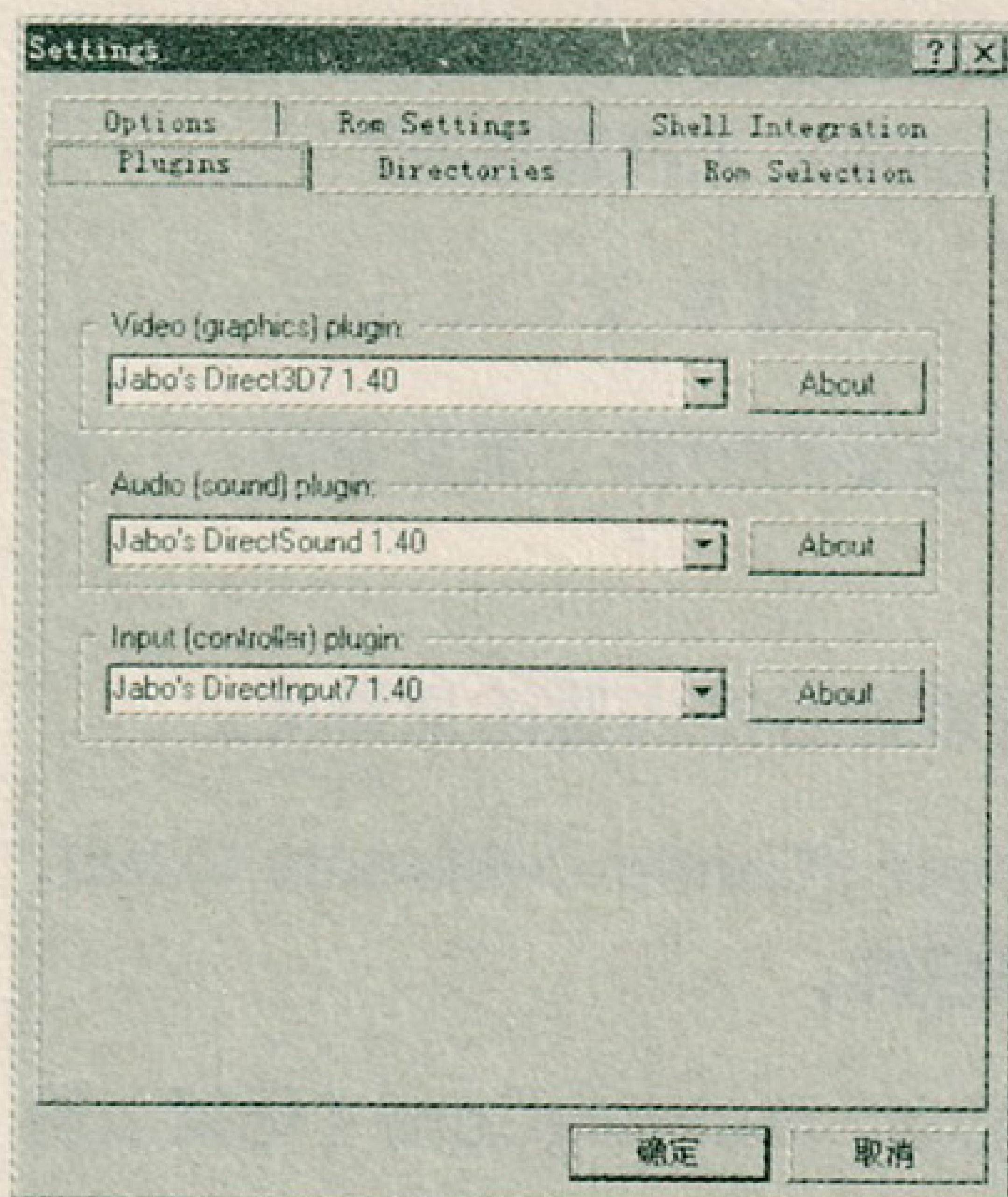


[Bios]，基本输入输出系统，计算机的主板上也有这个，没有它可是启动不了的，知道它的重要性了吧？（英文全名：Basic Input Output System）

ePSXe的菜单Config->Bios里，选择一下即可。（注：Scph1001.bin的是美版的BIOS，Scph7502.bin是日版的BIOS）

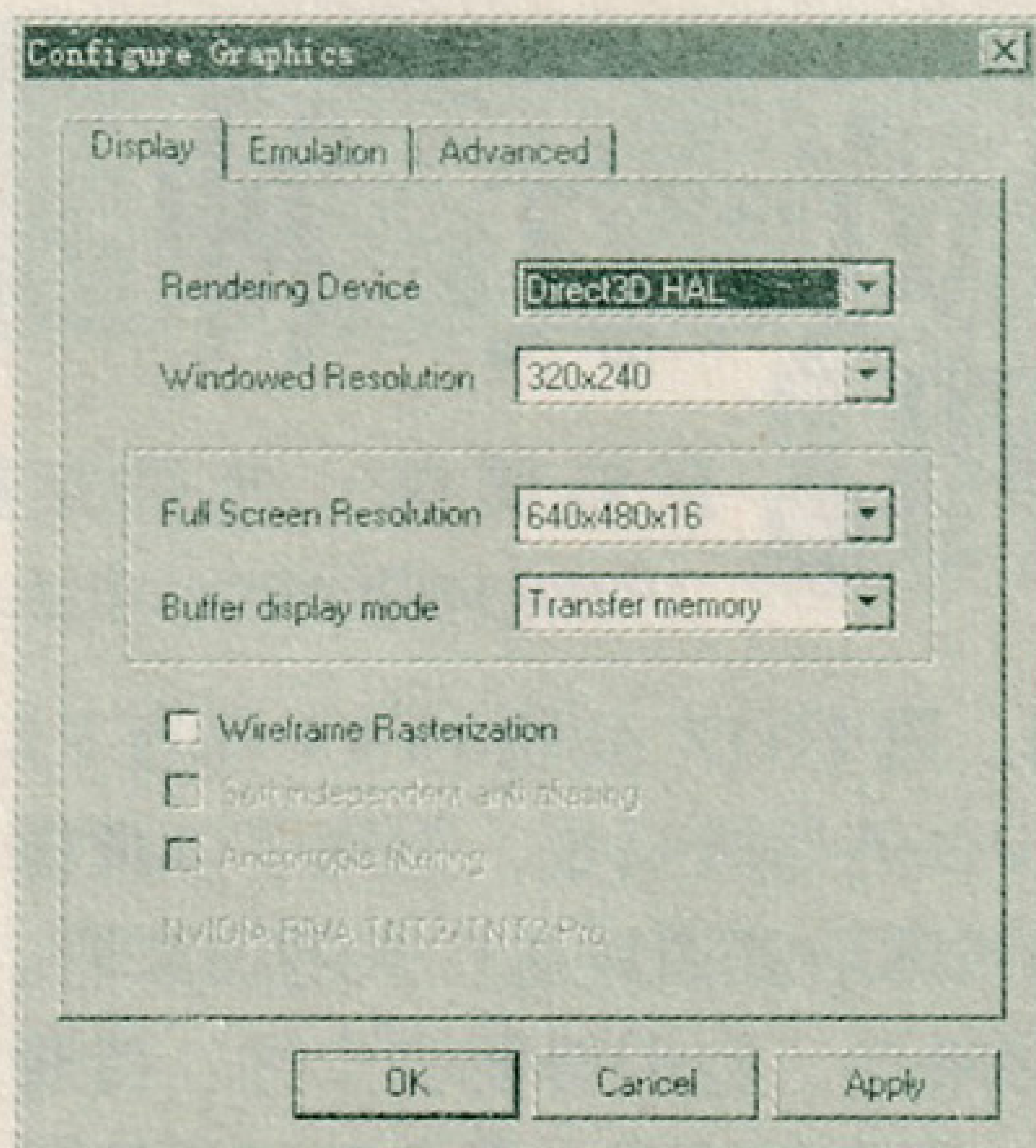
PJ64不需要……（N64没有BIOS？非也，其实大多数游戏机都有BIOS的，只不过不需要调用而已。大多用HLE出来了……高级一点游戏机都有OS了，就像DC、PS2、XBOX等）

[插件的通用性:]



一般在计算机软件中，各个插件都是不通用的，但在模拟器里却是例外的……

如ePSXe里能用的各项插件（不包括内置的）：GPU、SPU、CDROM、PAD在别的非商业PSX模拟器里也通用。如AdriPSX、FPSE、PCSX、PSinex都可以用（注：一些游戏在ePSXe要是跑不动，可以换换别的PSX模拟器，说不定就能跑了。如寄生前夜2用FPSE就OK

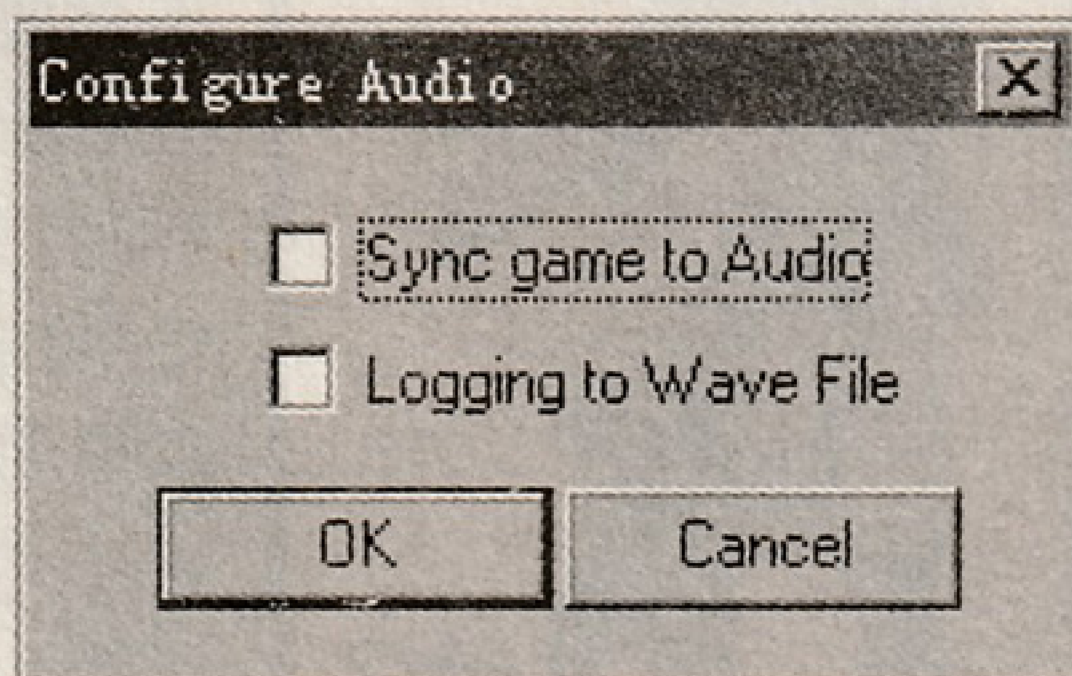


了）

N64 的模拟器 pj64 里的 GPU、SPU 插件，可以同样用于 1964、Apollo、TR64 等，而且由于 PJ64 的 GPU 完成度比较高，所以在 1964、Apollo、Tr64 里也用上了，因此兼容性大大提高（插件技术的好处体现出来喽），图形效果也有了相当高的改善。

还有一个特别的通用性，就是 Impact 模拟器的 GPU 插件可以用到 PSX 上，也许因为 Impact 是 PS 的街机互换机版，它们的硬件上非常接近的缘故，所以才有了插件通用的巧合。该插件的名字是：OpenGL Renderer 和一个 D3D Renderer，有兴趣的朋友可以去试试啊，不过效果肯定没有 Pete's 的要好。

当然，关于插件技术的应用相当的广泛，我们在模拟器里看到的，也只是众多应用中的一小部分而已。在计算机软件中插件的应用也相当多，一些 PC 游戏里也经常带有插件（如刚上市的双星物语，有兴趣的去找个来玩玩看）



http://klk.yeah.net

2002-08-05 by Fanboy Email:Fanboy@cngl.net

TEXT：Phil



北欧女神

资料提供：北欧女神站
www.valkyrieprofile.net

《北欧女神》又名《女神传说》，是ENIX公司1999年在PS上一部经典之作，它抛弃了传统的RPG的作战系统，引用了以按键攻击的新系统，将整个北欧神话用游戏得形式讲述给广大的玩家听。

游戏中的人物大部分都来自北欧神话，他们鲜明的个性，传奇的经历，都给大家留下了深刻的印象。下面就让我们深入地了解他们吧。

蕾娜斯.巴尔基里(レナス)



北欧命运三女神之次女。在人间的灵魂寄居体是布拉琪娜。人类和神的之记忆之间徘徊的女神。拥有三个精神体，以人和神的特殊轮回方式存在于这个世上。 在主神奥丁的命令下，负责将亡魂送到天界当成战力的女战神巴尔基里，也许是为了方便执行任务的关系， 在各方面都有着相反的性格。对于即将往生的灵魂来说，她即是引导他们上天堂的天使；同时也是宣告他们死亡的死神。而在成为天界的勇者以后……对于他们来说，女战神即是在战场上身先士卒，领导大家作战的勇者；同时也是慰藉心灵迷惘的圣母。造成这种多重性格的理由是因为巴尔基里的精神是由神和人所共同构成的……而她之所以能够成为两者之间的桥梁原因也在于此。不过也正因为如此巴尔基里的精神构造才非常的危险，不安定，所以奥丁才会命令芙蕾将她心中人类的部分封印起来，以免在将来诸神黄昏时坏了大事。之后巴尔基里为了取回自己被封印的心，受到了有如精神被撕裂一般的莫大痛苦，这也是命

运给她的考验吧！身为支配命运的女神，巴尔基里唯一看不破的竟然是自己的宿命，对她来说是实在是最大的讽刺。但是能够勇敢的面对自己的宿命，并超越命运而成长的她相信一定能够和同伴们开创一个新的世界！！

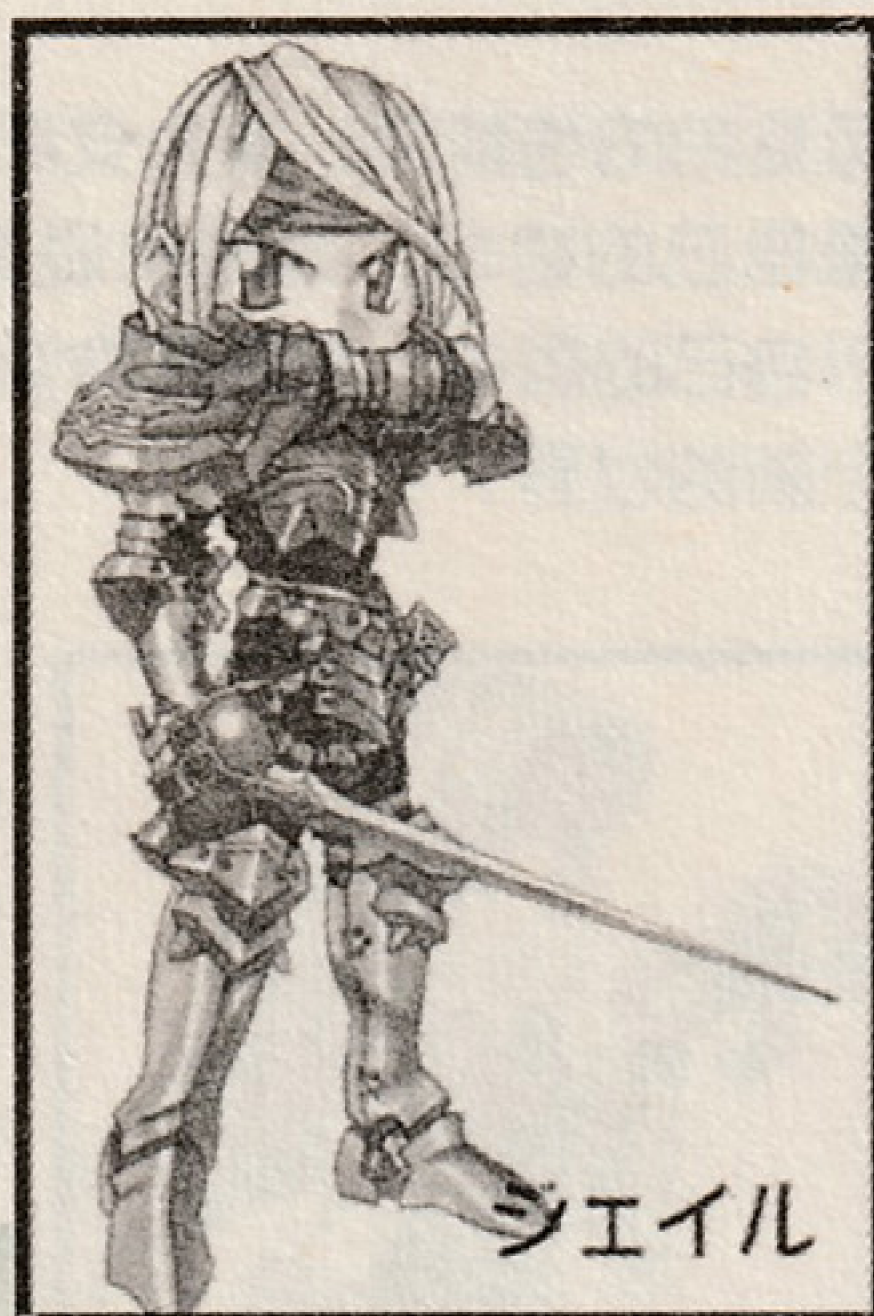
梅露迪娜（メルティーナ）



梅露迪娜在毕业时取得魔术学院首席毕业生的荣誉，同时她也获得拥有足以与学院长萝莲达匹敌的魔力评价，然而，也只有她自己知道，这一切都是如假象一般的荣誉，由于拥有首席实力的理查德遭到放逐，自己才有机会成为首席，对于个性绝不认输的完美主义者来说完全是践踏了她的自尊，为了找回自己的自尊心，为了获得更高层次的知识，于是她做出了进入神界的选择，就在这个时候，再度遇见已经获得贤者之石的理查德之后，梅露迪娜更强烈的感受到对方的力量已经进入自己完全无法达到的境界，而这事实所带来的焦燥感觉或许因为理查德居然会令人不敢相信地告诉自己比彩虹桥所在地还多的秘密所带来的吧！这本质上十分相似的两个人彼此憎恨着对方，都感觉对方就是阻碍自己的人，就在梅露迪娜灵体脱离前往比夫雷多斯时，理查德趁着这个机会以魔法冻结对方那灵魂已经脱离的肉体躯壳，让对方再也无法回到肉体内。即使成为勇者之魂后距离自己想要达到的神界已经很近，梅露迪娜还是选择以自己的力量前进，即使成为神的下仆，她那实力及自尊心并重的信念却不会因此而动摇。

杰儿（ジェイル）

纤细的身材穿着厚重的铠甲，女骑士杰儿隐瞒性别加入了克雷蒙菲兰骑士团。原是人道主义者且自尊心极高的她会做出这样无谋的行动，是因为以前被卷入某个事件，使她丧失了财产，家人和所有重要的一切。从此，她便决心他、要向那个为了自己私欲而引发这些悲剧的仇人复仇。在不断地努力下，终于让她查到她的仇人



是一个隶属克雷蒙菲兰骑士团，名叫马格那斯的男子。之后，杰儿便舍弃了本名“蕾娣希亚“，自己的过去……甚至于女人的身份，加入骑士团等待复仇的机会。在这样的情况下，成为杰儿心中支柱的是骑士团团长法恩，让杰儿获得了极大的安慰。但是，命运却不允许她逃离悲惨的结局。被变成傀儡的法恩一剑贯穿的杰儿，其临死的瞬间在想些什么？是无法完成复仇的遗憾？还是不必再隐藏自己思念？最后的答案，也只有将她选为勇者之魂的巴尔基里才知道吧……

杰库里拿斯(ジェイクリーナス)

进行谍报任务的特殊工作人员，在战争频繁的国家中，其重要性不下于正规军。隶属于葛雷蒙非拉骑士团的杰库力拿斯，就是一个具有这方面才能的人。表面上他是国王身边的近卫骑士，但私底下却负责特殊任务，只要是上级的命令，任何肮脏的工作也要不择手段地来完成。而使得杰库力拿斯如此牺牲奉献的原因，除了对国家的忠诚外，还有对年迈父亲的孝心。为了让父亲以自己为荣，再怎样龌龊的任务他也甘之如饴。可是有一天，不惜牺牲自己来替骑士团隐瞒丑闻的杰库力拿斯，却受到祖国的无情的背叛，不但被剥夺骑士的职位，甚至还被帖上贪生怕死的罪名，流放到外地过着流浪汉生活。而过了十年后……当他再次回到首都时，又被阴谋陷害，最后落到惨遭暗杀的悲哀下场。以杰



库力拿斯过去所执行过的种种任务来看，他绝对不够格拥有英雄的灵魂，但是巴尔基里却选他来当勇者。因为他即使在被背叛，舍弃之后，仍然没有忘记高尚的情操，其精神在离开肉体这个臭皮囊的束缚后，必能绽放光芒。

亚琉哲(アリューゼ)

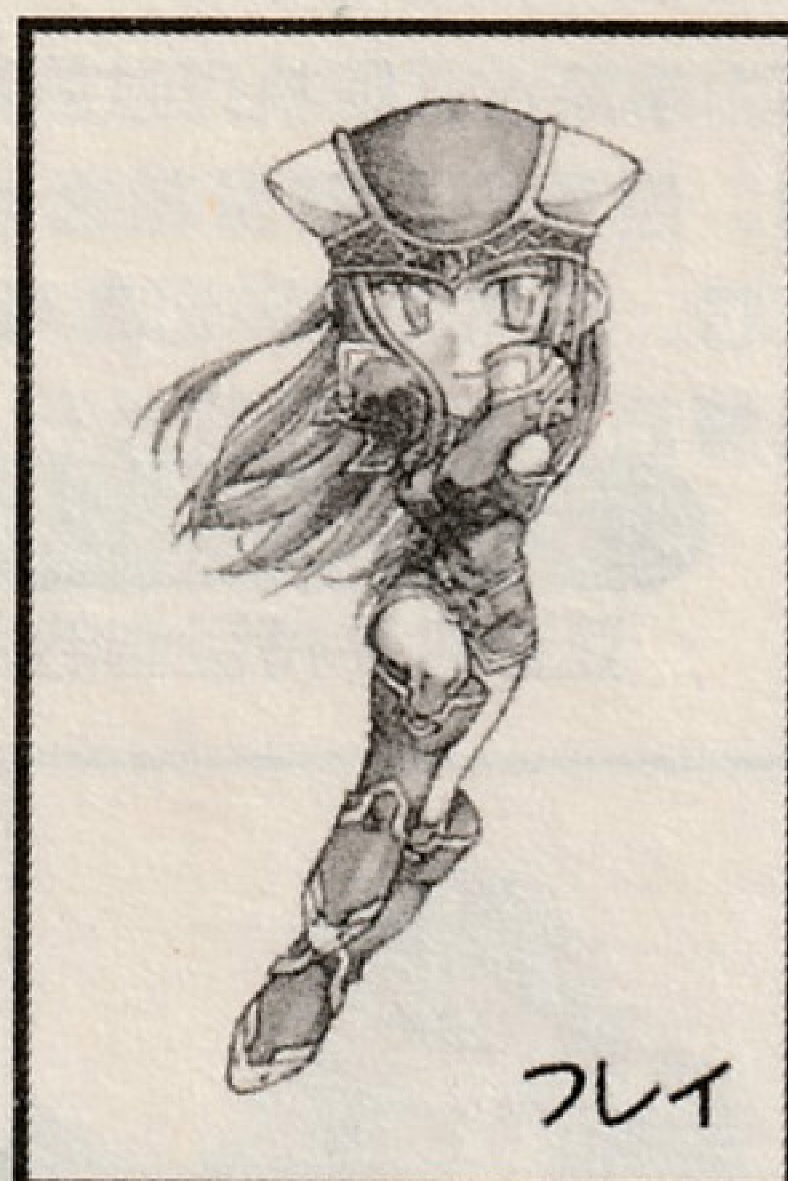
亚琉哲手持巨剑的英姿，对同伴们来说就等于是胜利在望的标杆，但对敌人来说却和阎王请客的催命符没两样。因为他是身经百战，经历无数次生死交关危难的人，所以比谁都清楚无法面对现实的人只有死路一条，也因为他是正视现实的人，所以才能够那么地冷酷无情，锻炼出强韧精神力，成为首屈一指的佣兵，罗法和卡休尔等年轻的战士，或是尊敬崇拜他，或是忌妒羡慕他，原因都是因为亲身体验过亚琉哲这种勇往直前，坦然不惧的作风。而这些辉煌的战绩，令人亲到的实力，也让亚琉哲本人感到自负不已。然而……



亚琉哲虽然是大家心中理想的战士，但是他却在杀死化为魔物的洁拉德后，发现自己内心深处的弱点，原来他的自信和优越感是建立在别人尸体上，就像那国王一样只能借由否定别人来肯定自己。不过能够面对自己的软弱才是真勇敢，亚琉哲决定不再做时势所趋的英雄，而要跟随女战神一起开始自己第二次人生。相信总有一天，他一定会成为真正的勇者吧！

芙蕾(フレイ)

芙蕾为地之神族的第二级神，神格和实力都仅次于主神奥丁。身为奥丁的辅佐。她负责传达奥丁的命令给巴尔基里。冷静沉着，从不显露感情的她，第一眼就让人觉得十分冷酷。但是，那或许是因为她本身拥有强大的创造力和破坏力的关系吧！可以自由创造生命和世界，或者加以破坏的她，认为如果对创造物产生不必要的感情，会对任务造成障碍。对芙蕾来说，最优先的事莫过于能确实



执行主神奥丁的命令，如果自己的感情会对此造成障碍，那么她宁可舍弃自己的感情。而她对忠实工作的人们所给予的微笑，除了来自为了让任务顺利进行的义务感外，也许还隐藏了她真实的情感，以及身为丰穰神的母性吧！

但是，当奥丁在“诸神黄昏”被罗基杀死时，忍不住伏在奥丁身上痛哭的芙蕾，却只是个骄傲，威严都丧失殆尽的可怜女神。这个失去所爱之人的痛苦，让她第一次尝到了绝望的滋味，并且留下“一切都太迟了”这个古老的教训 。

卡休尔(カシェル)



为了追求自己的理想，即使是每日过着漂泊的生活也甘之如饴……冒险者这个职业对于卡休尔来说就有如天职一般……在他眼中，最重要的并不是能够寻找到安定的生活，他所重视的是能够与自己可以气味相投的伙伴共同冒险。因此他便以喜爱冒险，通晓人情世故，同时还以拥有一身好剑技的佣兵亚琉哲为像，带着与自己有点不衬的大剑，性格也有如这把大剑般单纯，一目了然。而卡休尔的同伴，尤其是谢丽亚总是微笑地看着他，然而感觉迟钝的卡休尔却对谢丽亚的情意丝毫没有感觉……然而，这种终日的幸福终于到了结束的一天。因为在同伴蕾密亚死亡后，这群人便离散了……留下来的人发誓要寻找杀了蕾密亚的犯人，也就是向过去的同伴，格雷报仇。于是，众人便展开一段以不毛之地为目的的冒险之旅。即使卡休尔与谢丽亚一同冒险，但他最后还是难逃魔物死亡之手的摧残。其实死亡一直存在卡休尔自由的日子背后，或许与其这样不成熟地过着日子，还不如化身为勇者之魂与新伙伴一起展开新的冒险……而这回卡休尔的舞台将扩展到神界……

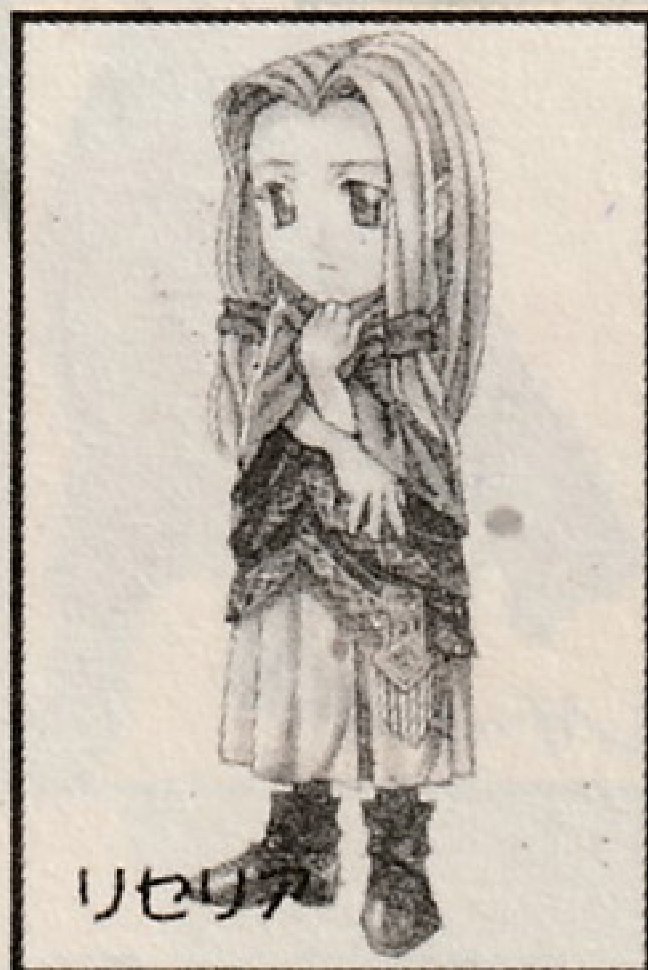
罗法(ロウファ)

凡是出身高贵的人，总会有限过于顶，自视甚高的缺点。然而罗法虽然拥有亚尔特利亚贵族的正当血统，在他身上却看不到这些令人退避三舍的毛病。但是罗法并非与生就具有这种个性，而是受到亚琉哲影响的关系。亚琉哲那种只相信自己力量的生活方式，对从小出生于贵族，背负着周遭众人期望的罗法来说，反而是梦寐以求的。和亚琉哲共同冒险作战的过程中，不但让罗法根深蒂固的贵族精英思想不翼而飞，同时也让他深刻体会到亚琉哲的真性情，亚琉哲可以说是帮他解脱传统束缚的人。不过很讽刺的是，后来让他无法摆脱自己原来命运的，正是亚琉哲的大量虐杀行为。因为罗法是唯一了解亚琉哲虐杀和自裁原因的人，所以他也醒悟到了自己接下来该做的事。虽然罗法所做的结果不但牺牲生命，也背叛了父亲对自己的期盼，但是相信他一定没有丝毫的后悔。为了自己所相信的正义而殉身，代表罗法直到人生最后的一刻都能贯彻自己的信念。



莉塞莉亚(リセリア)

从世界创世至今，虽然出现了许多的神和英雄，但是有预知能力的却只有 2 人。其中之一是雅神族的始祖“优米尔”，另一人即是莉塞莉亚。在人间界米德格德诞生后没多久，她就自行结束了生命。传说中，她是因为厌恶自己过于强大的能力才选择死亡，但事实上却有其他原因。在当时的世界，由奥丁所率领的地之神族与布拉姆斯所统治的不死者正在争战不休，一直无法分出胜负。在这情势下，拥有预知能力的莉塞莉亚等于是瓦解双方势力平衡的存在。充满自我牺牲和博爱精神的莉塞莉亚，不希望因为自己而使战火扩大，增加更多牺牲者，因此便选择了死亡。为了怕自己死后的灵魂和肉体会被人恶用，她甚至还封印了自己转生的道路。但



是，已经沉睡了数百年的莉塞莉亚，为何会答应巴尔基里的请求而帮助她呢？如果是纯粹地对力量强大者的顺服，那么从前的她就不会走上这条路。或许，莉塞莉亚借由自己的预知能力，可以看到在这个等待巴尔基里命运的背后，有自己幸福的未来也说不定。而对于一直以来，因为拥有这个强大的力量而命运多舛的她，一定对未来寄托了无限的希望。

洵



全名神宫洵。是神宫流剑术的唯一传人。为了治好双目失明的妹妹阿衣的眼睛，而到处寻找方法。当然，杀人也成为他的职业之一。在魔镜窑中，洵碰上了传说中的鬼。在用自己的灵魂和鬼做了交易之后，自己也变成了鬼。而阿衣的眼睛却没有治好，她天天在神社为哥哥洵祈祷，希望他能早点回来，但这个愿望却一直没有实现……碰上了女神的洵终于明白，鬼，原本是存在于每个人的心中的。只是隐藏得太深了而已。洵此时追悔莫及。在女神的感召下，洵走出了阴影。愿他和阿衣永远都能幸福的生活下去。

理查德.巴雷斯(レザ　ド　ヴァレス)



我乃委身于悠久时光者，记住我的名字，不知者只能怪自己的愚蠢！牢记在心吧！我的名字是理查德.巴雷斯！这个名字将化做冥王的烙印，对你们下达审判！想要让灵魂得救的话，现在立刻到此地集合吧！”出身于夫联斯布鲁格，绝对的魔法天才！实力无比坚强！虽拥有许多魔法师毕生追求而无法实现的古代魔法却对它不屑一顾。创造了属于自己的魔法语言。本身可以随时以肉体或灵魂的形式存在。后因为研究失传的尸灵术而被赶出了魔法学院。有着极端膨胀的野心，根本不把奥丁放在眼里，认为神和人的灵魂具有相同的价值并找到了证据（贤者之石）。随时想象自己能够成为第二个创造之神！





转眼又一个月过去了，当这期杂志跟大家见面的时候，新的学期就要开始了，新的挑战即将来临，不知大家都作好准备没有。这期 MG 送给大家的 OST 是《北欧女神原声混音版》。这张作品由樱庭统（サクラバ モトイ）负责，一共收录了12 首来自“北欧”的混音作品。其中《苍穹之舞》更是一首经典之作，这曲可说是“北欧”的灵魂。整张作品给人一种“神话”的感觉，能将“北欧”的精髓完全体现出来。身为玲兰 Fans 的你又怎能错过这张专辑呢？即便是不认识“北欧”的朋友，Phil 也强烈推荐你欣赏一下，说不定听过之后你会拿起你的 PS 手柄，投入北欧的世界中去呢。





刚上去论坛看了一下大家的意见，在这里先谢谢大家对 MG 的支持（这可是我做 MG 的动力哦）。有些朋友觉得上期送出的“眼保健操”和“男声版 Eyes on me”太恶搞了一些。那这期我就送上一些“正统”点的歌曲吧。Remix 的作品有来自 OC 的 Silent Hill 2 There Was A Hole Here，一首《寂静岭》的 remix 作品；然后是两部动画的 OP，它们分别是《电脑美少女 OP – Let Me Be With You 》和《宇

宙特警OP-infinity》(什么时候我也能拥有自己的“勇者神剑号”呢？），不知大家喜欢否？

从这期开始，每期MG都会送上一首来自游戏和动画的乐曲的手机铃声。这期打头炮的就是大家都非常熟悉的《激！帝国华击团》。



NOKIA 输入法

5*6 7 0 7 68 5 699 68 7(1)* 28 1 7** 6 5 799 78 6 5 0 5 4#8 7** 2*99 08 7**88 2* (3)9 78 6 78 6 59 3 599

ERICSON 输入法

(5)(5)(6)(6)(7)(7)****(7)(7)(6)(5)(6)(6)(6)(6)(7)(7)(1)0(1)0(2)0(1)0(7)(6)(5)(7)(7)(7)(7)(6)(6)(5)(5)****(5)(5)(4)#(7)(2)(2)****(7)(2)(3)(3)(7)(6)76(5)(3)(5)(5)

SAMUNG 输入法

5 6 7 0 7 6*** 5*** 6**** 6 7 18 0*** 28*** 18*** 7*** 6*** 5*** 7**** 7 6 5 0 5 4#*** 78*** 2**** 0 78**** 2*** 3 0*** 7*** 6*** 7** 6** 5*** 3*** 5****

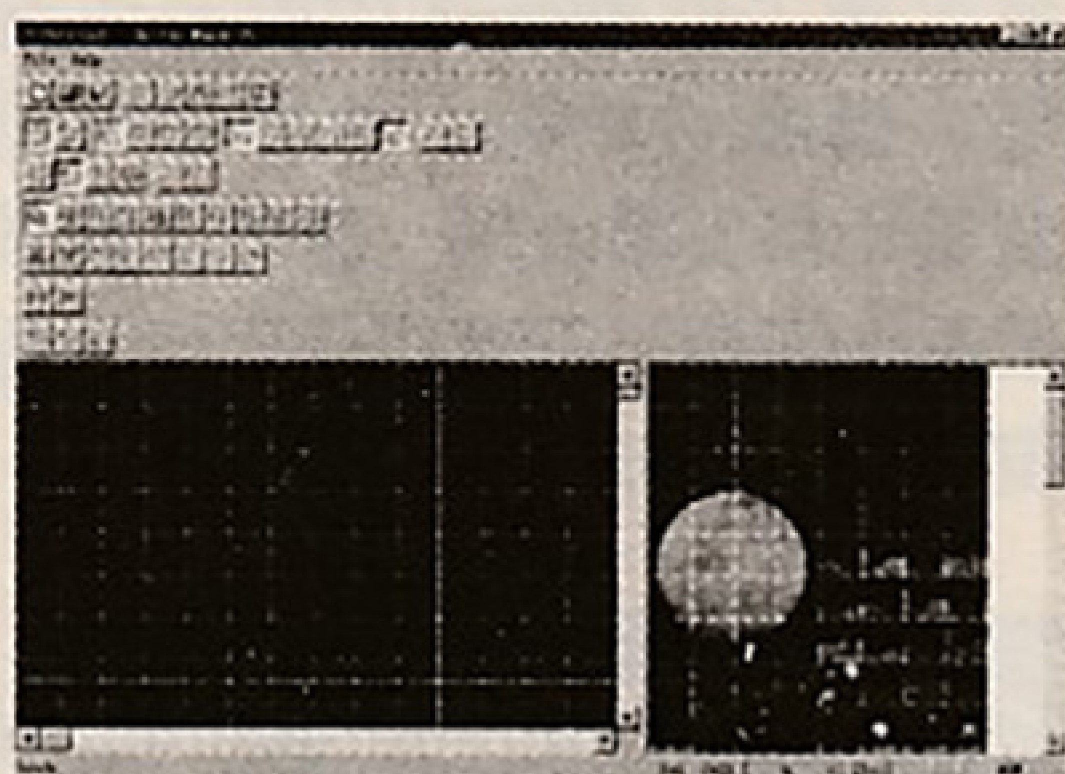
MOTOROLA 输入法

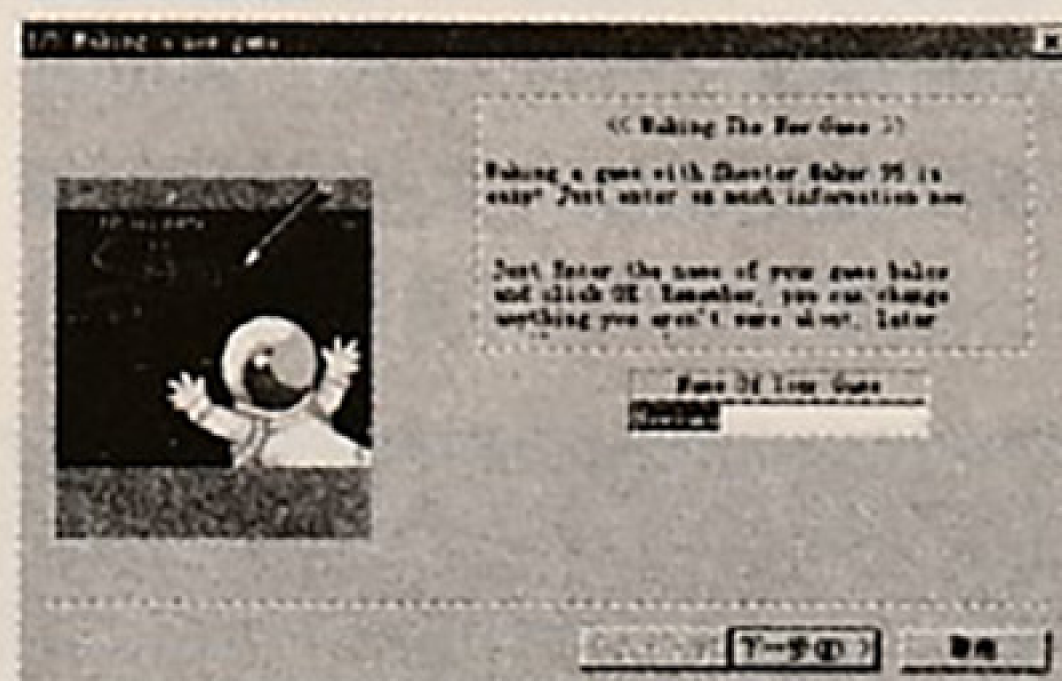
4000 2000 22000 44000 22000 200 400 2000 2000 22000 111222000 4400 300 22200 112200 200 400 22000 22000 2000 4000 44000 4000 333700 12000 113000 44000 12200 11300 33000 4400 2200 200 220 20 400 3300 4000

从这期开始，大家可以到我们的网站上进行点播，大家想要什么游戏或动画的音乐都可以上来跟Phil说，我会尽量满足大家的需要的哦~~~OK，这期MG到此为止，下期见！

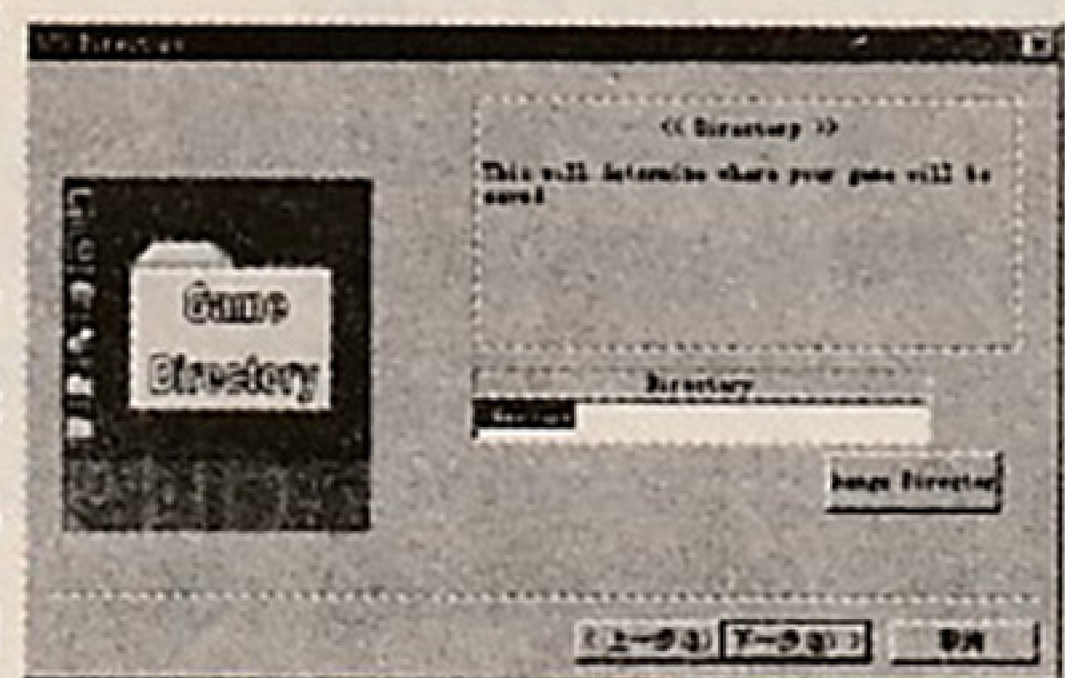
游戏创作第一课！

“创作一只属于自己的游戏”这不但是 Phil 自己的梦想，相信也是不少朋友的梦想；在以往，家庭游戏机赏的游戏游戏创作软件始终因记忆容量的限制而难有大发展（虽然到了 PS2 的时代了，但创作自由还是收到很大的限制），现在于电脑上便完全没问题了！现在 PC 上已出现很多游戏设计软件，我们就由浅入深开始我们的设计之旅吧。我选择的工具是 ASCII 的《射击游戏工作室 95》，（什么？现在都 21 世纪了，你还 95？没错，因为它是老牌游戏设计软件出品商，而里面运用的都是游戏设计基础中的基础，对我们打好根基有很大的帮助）虽然这套软件已令原来繁复的程式编写变得相当浅易，但毕竟要设计一只设计游戏不是一朝一夕的事，所以这次就由设计游戏中的自机角色开始吧！



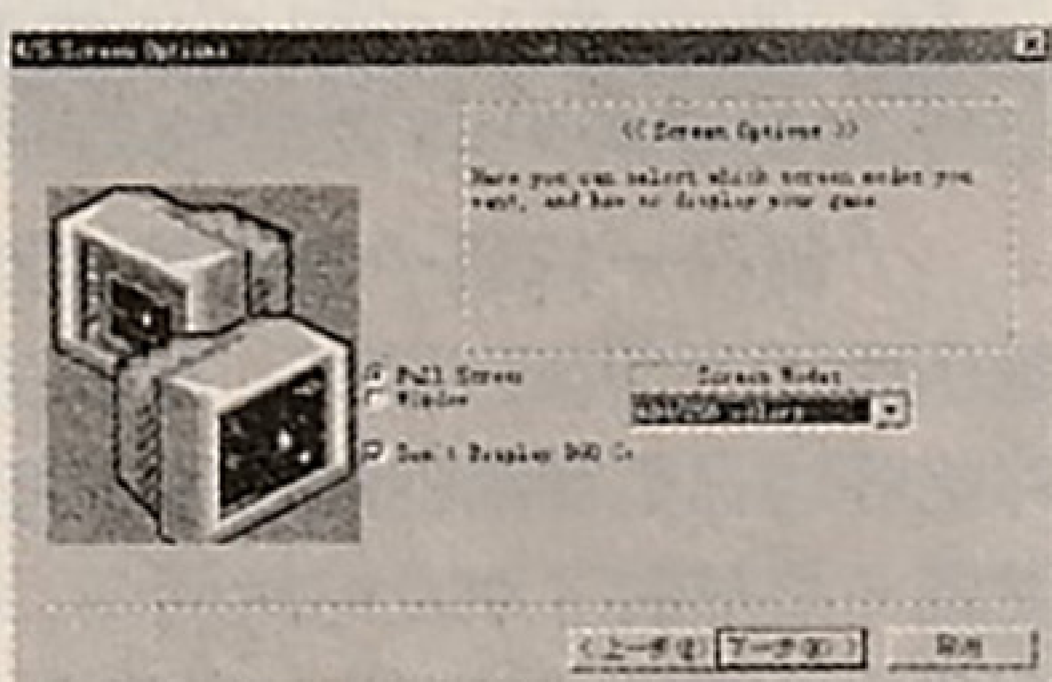


启动《设计游戏创作室 95》之后，开一个游戏档，这时便会出现如（图一）一样的画面，在这里键入你说设计的游戏名称吧！游戏的资料夹会以此命名，不过对之后的标题画面设计时没有影响的，所以未拿定主意的话“NEWGAME”便可以了。

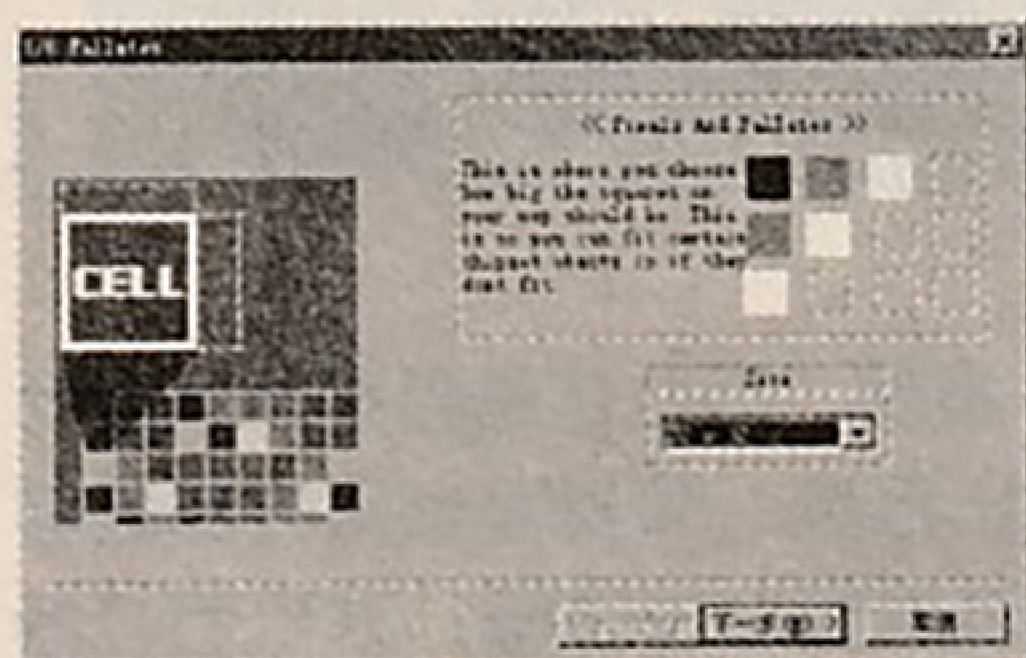


然后便可以决定游戏的长度——关数了。这个游戏由多少关会影响硬盘的负荷（但以现在数以十 G 计算的硬盘大小，这就不是问题的

问题了。)，以及日后完成时制成光碟的容量。一开始不要贪心，做过小游戏累积一下 EXP 吧:)



之后便会建立作业档案，它会收录了你制作途中的游戏设定档、图案资料等。然后便可设定游戏有多少重卷轴，基本上最多可以设定四重，不过由于可以在制作版图关卡时再作改动，所以直接按决定就可以了。

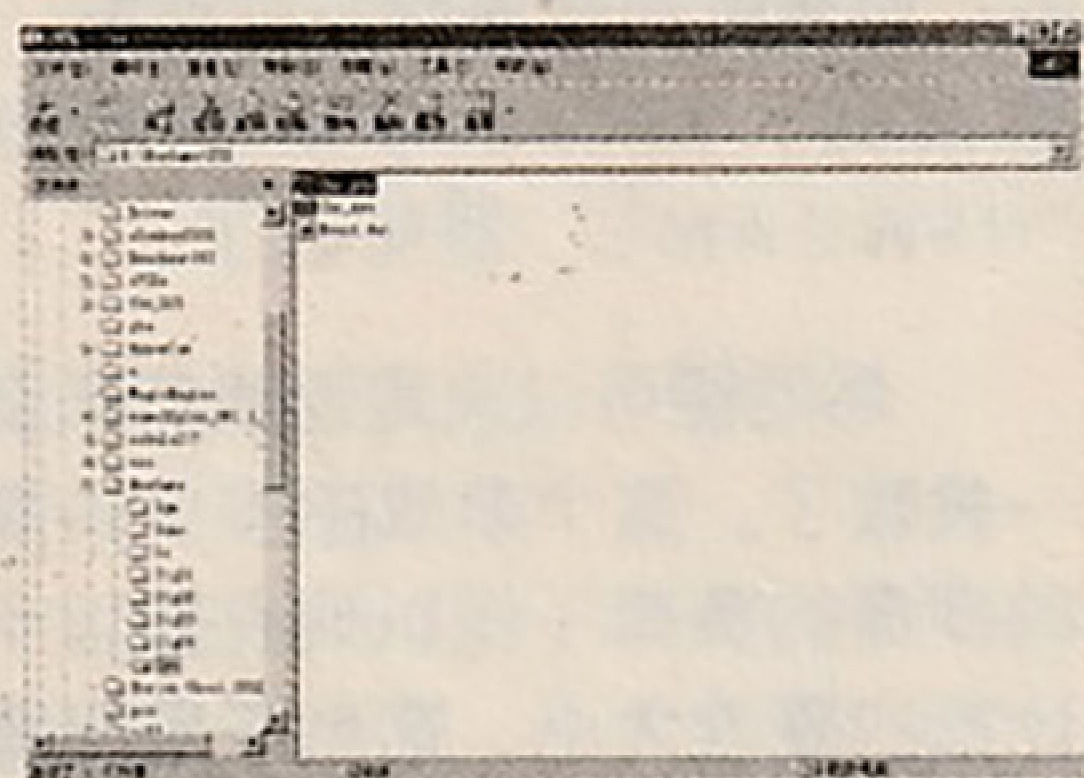


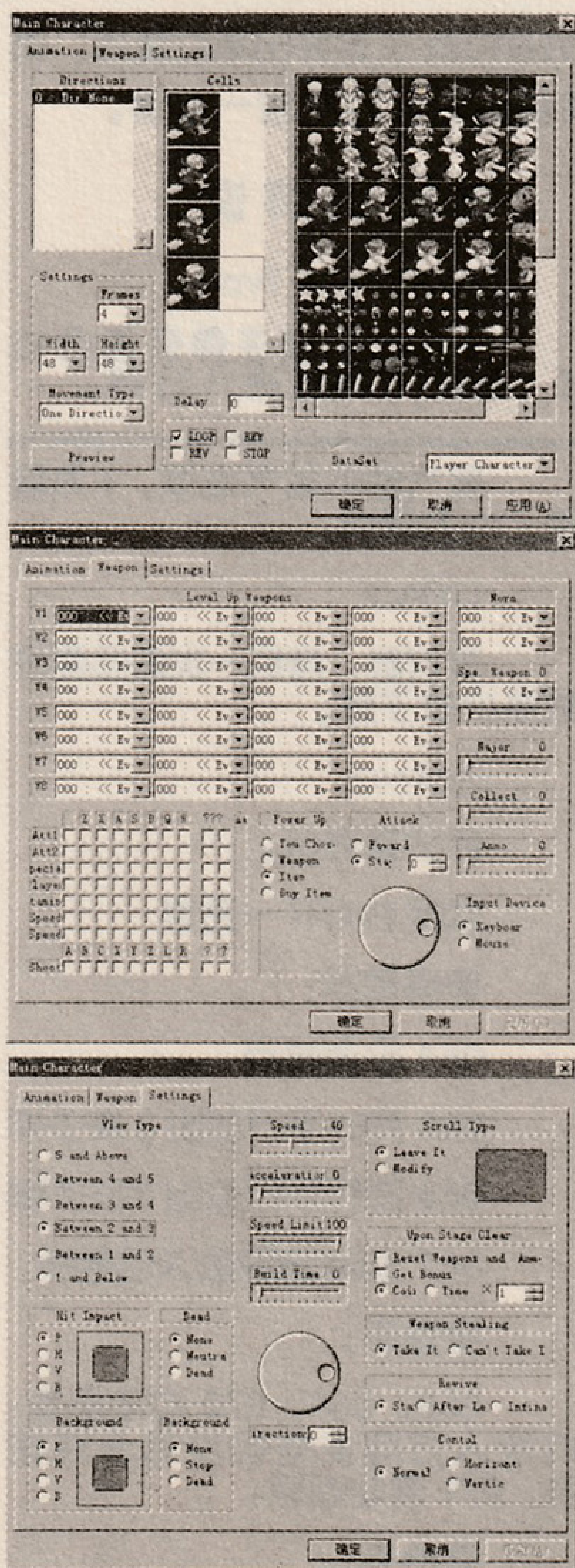
虽然时直接存储在硬盘内，不过一整个游戏的图象资料数量时不少的，而在制作时的背景也不会一整张绘画出来，而是分割程很多元件储存在储存格（CELL）内，在制作时才像拼图般组成一大张完整的版图。在这里可设定存储格的大小。

跟着便可设定背景卷轴的方向，决定游戏时纵向还是横向，或是固定不动（None）、卷动时是以时件（EVENT）控制，还是根据玩家（Player）的移动方向卷动，不过这可在以后更改，甚至每关不同。而决定后，开始游戏胆敢的工序便告完成。



作为自己制作的游戏，机体当然要由自己设计啦。不善于绘画的也没关系，可以像 Phil 这样，用现成的 BMP 格式的图片（可以用数码相机拍摄的图片哦）。

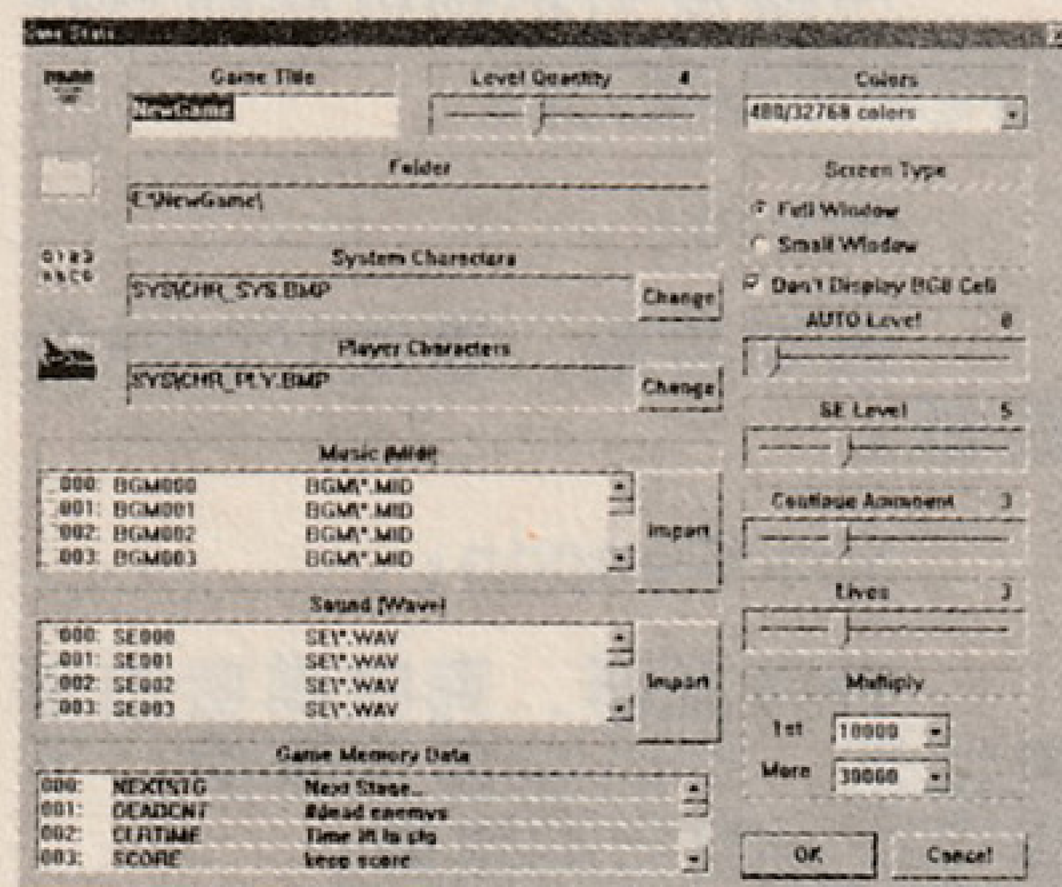


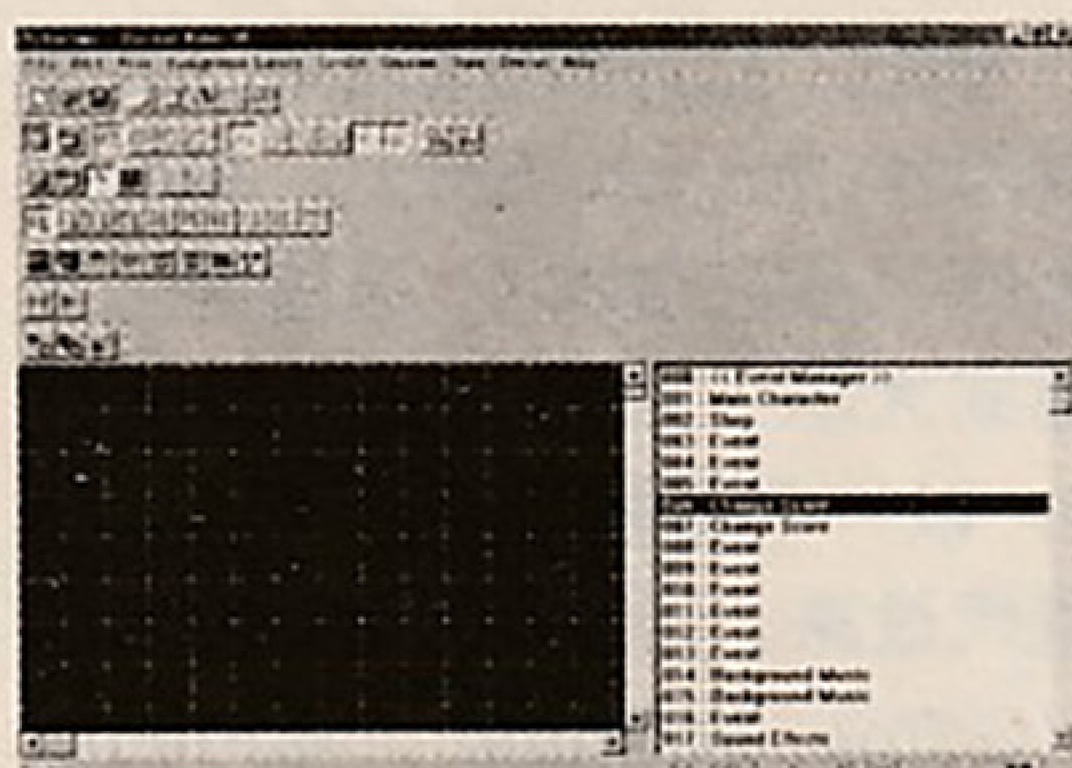


然后，打开系统档（在Sys文件夹内的Chr_ply.bmp）。将阁下的大作“移花接木”，这里要注意其格式大小，大约256X512左右），以一个新档案将原来的样本档取代过来。（选“System”中的“Game Setings”，将Player Characters指向你说建立的新档案，若不成功的话，把原来的Chr_pry.bmp删掉即可）。

选择自机设定（Player Setings），选取适合的动画“Animation”（“Frames”是动画数目、“Width”和“Height”决定自机大小）后，打开EVENT LIST一项，为各种会用到的武器定义动画效果（在选项栏中双击选项），在攻击一项设定武器各数值、按键和连射等设定。而在这里Phi!是以最普通的取道具式为例的。

最后便是在“Settings”里为自机设定在多层背景是显示于那一层、被击中判定、撞击障碍物判定、速度、极速、移动方向等等……这样，确定之后，再选





EVENT001 设定好出场位置后，有关自机的设定便告一段落。

各项目解说：

Movement Type：

设定自机或子弹是否会转向，是四方向还是八方向。

Delay：

动画播放速度——0 是最快，255 是最慢。

LOOP：

动画循环播放

REW：

动画顺序播放一次

REV：

动画反方向播放一次

Level Up Weapons：

最多可设定七种、分四段强化的武器 + 蓄气炮

Attack：

可设定为和自机移动方向相同或是固定方向

Norm：

通常装备，游戏开始时的武器。

Spe.Weapon：

特殊武器，有限弹数的特殊武器，可以设定为保护。下面可以设定它的数量。

Major：

蓄气炮的蓄气速度，1 为最慢，10 为最快。

Collect：

发射数，自机一次最多能发射多少枚子弹。

Ammo：

保护罩强度。

武器 EVENT 一览表

普通武器：

064 没有特点

065 同时平行射出 3 发子弹

066 同行平行射出 5 发子弹

067 自动追踪敌人的导弹

导弹形：

068，069，070 自动瞄准，向敌人方向发射但没有追踪性能；071 自动追踪。

双枪类：

072 交角为 45 度的双向弹

073 前后双方向攻击的双向弹

074 前方加斜前 45 度攻击的三向弹



075 前方加斜后45度攻击的三向弹

激光类：

076 按键时间影响激光的长度，激光的形状不会受移动影响

077 按键时间影响激光的阔度，激光的形状不会受移动影响

078 发射长形激光，激光前端会受移动影响

079 发射出有追踪能力的导向激光

子机类：

080 依循自机的移动轨迹移动

081，082 没有特别的地方

083 依循自机的移动轨迹移动，自动有“装饰”，按攻击件可将附近的敌人吸过来

保护罩类：

084 和自机自动重叠

085 没特别的地方

086 位于自机前方

087 没特别的地方

散弹类：

088～091 没啥区别，可自由选择

蓄气炮类：

092 普通型

093 按攻击方向，和EVENT066的激光同时发射

094 再攻击方向和前方各120度发射三向弹

095 没特别的地方

特殊武器类：

096～099 供玩家自由设定

装饰类：

100～103 飞弹的烟、残像和弹壳之类的装饰品用

爆炸类：

104～127 设定各种爆炸场面用，有攻击判定

其他类：

104 自爆，必须使用/默认

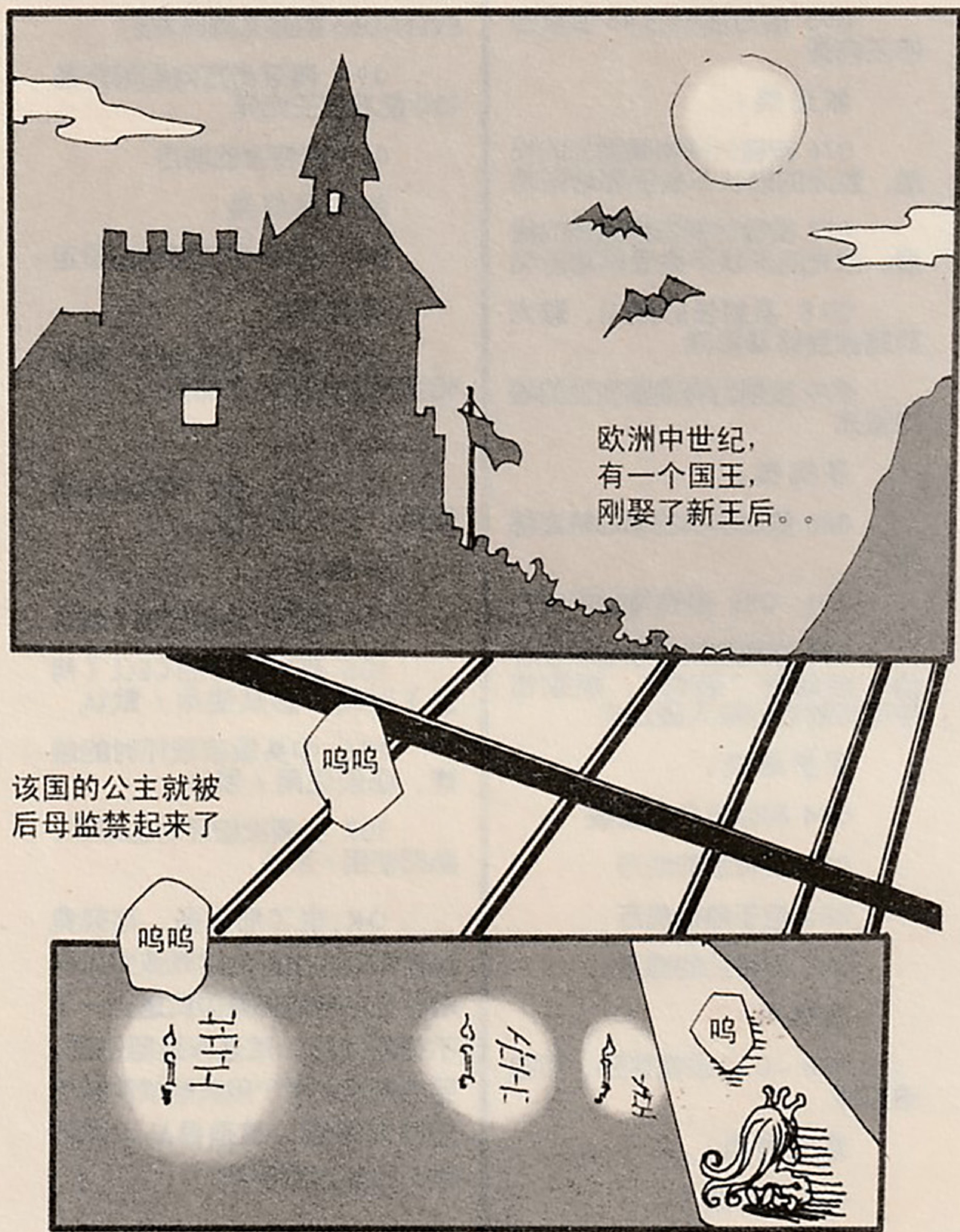
105 可被破坏的CELL（背景）时用，必须使用/默认

106 中头领被破坏时的爆炸，必须使用/默认

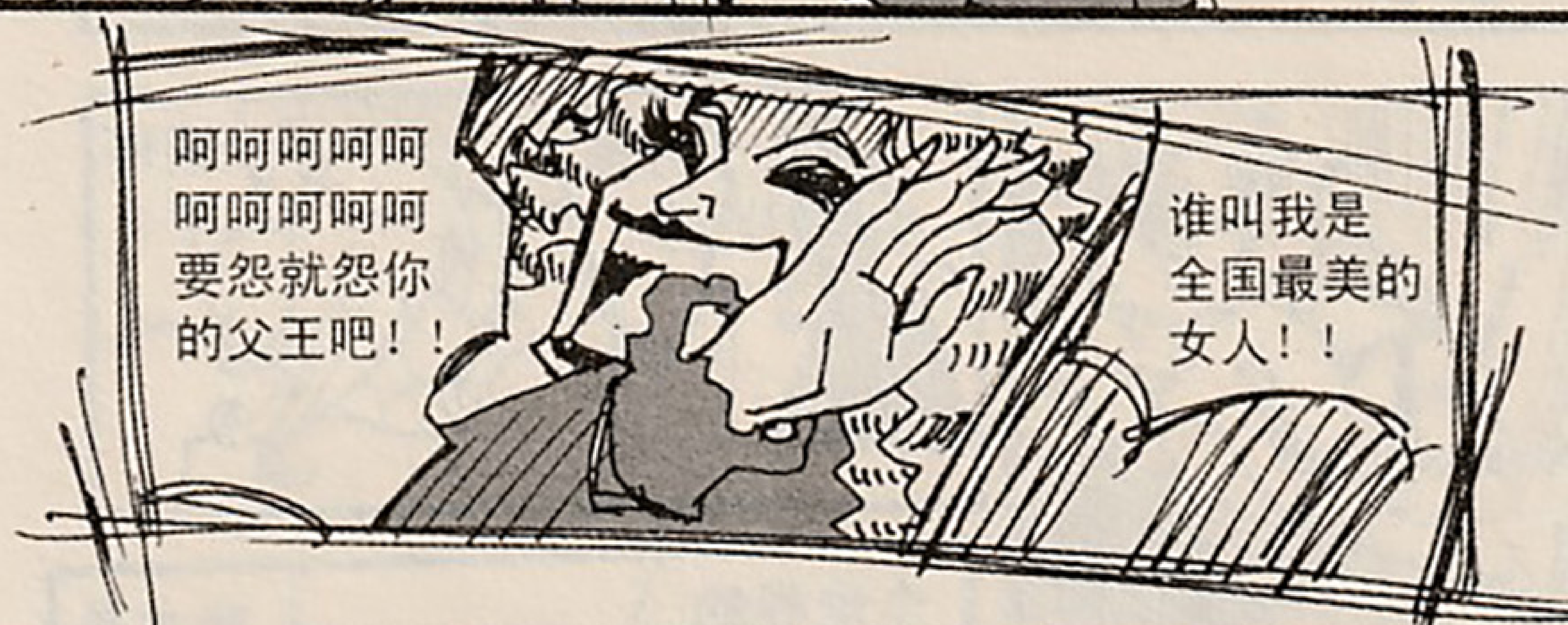
107 头领被破坏时的爆炸，必须使用/默认

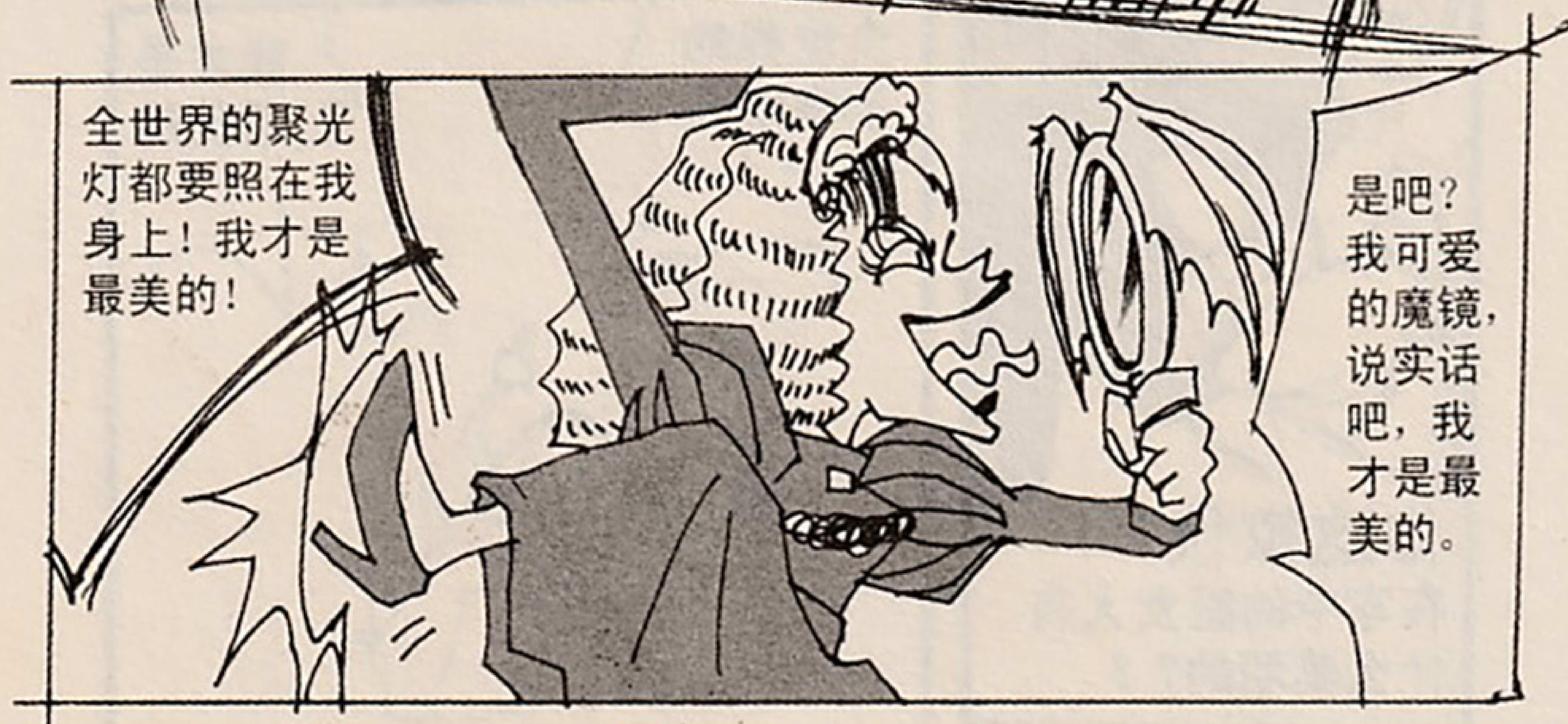
OK，说了那么多，那究竟这软件制作出来的游戏效果怎样呢？在这期的光碟中就送上一个不错的作品，就当作是范例吧。另外再送上两个用其他软件制作的原创游戏，都是很高水准的哦，希望大家喜欢！

作者：F’




!!!
还好吗？
公主殿下
被关起来
很不好受
吧？


呵呵呵呵呵
呵呵呵呵呵
要怨就怨你
的父王吧！！
谁叫我是
全国最美的
女人！！


全世界的聚光
灯都要照在我
身上！我才是
最美的！
是吧？
我可爱
的魔镜，
说实话
吧，我
才是最
美的。

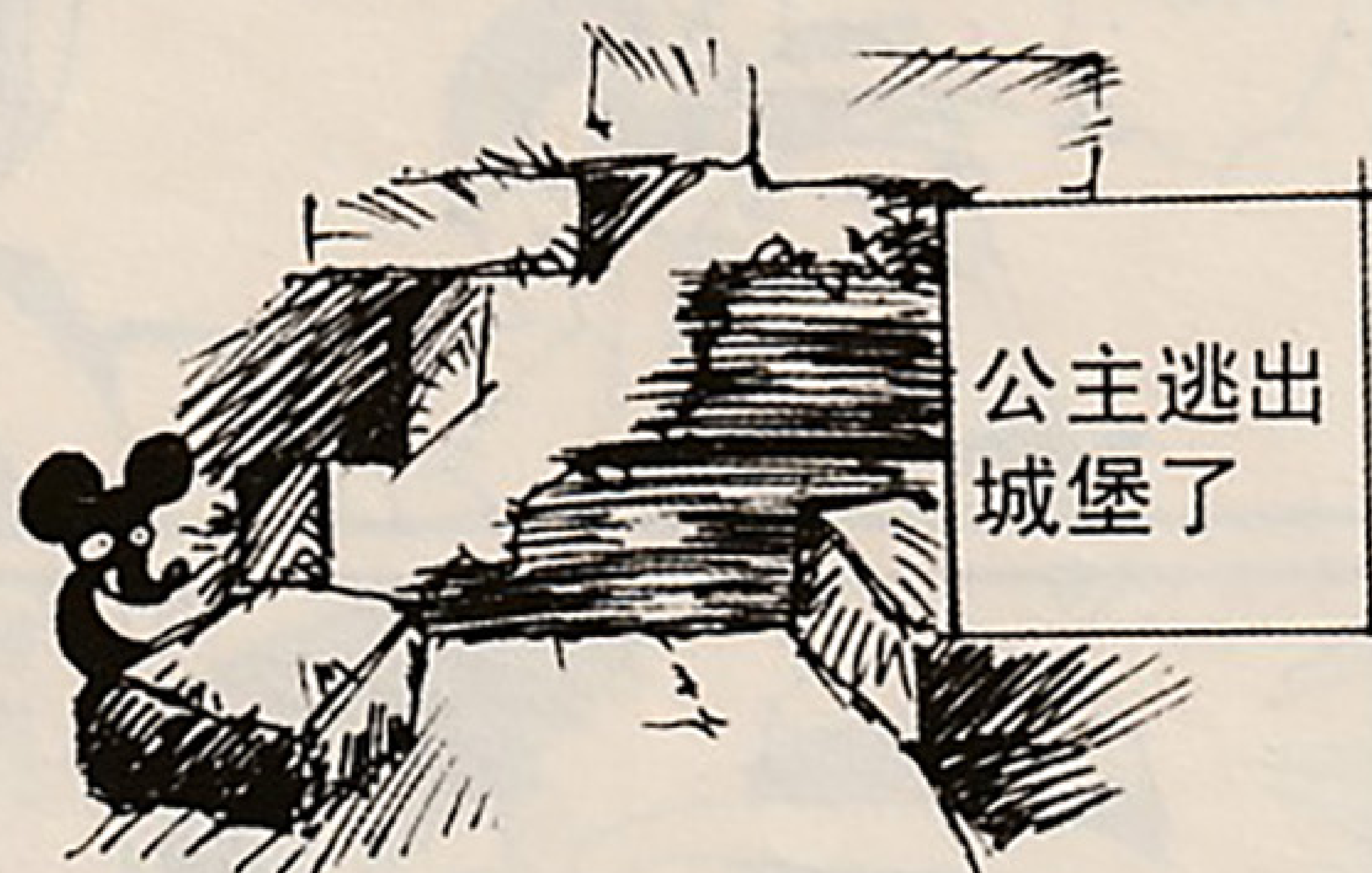

抱歉了
王后殿下
你不是最
美丽的女人
在你面前那
位公主才是
最美丽的！


你这家伙！！
在牢中的脏女人有
什么美丽的？？


扔碎
你！
请停
手！


全世界的
都在说谎
！！！！
我才是
最美的
！！

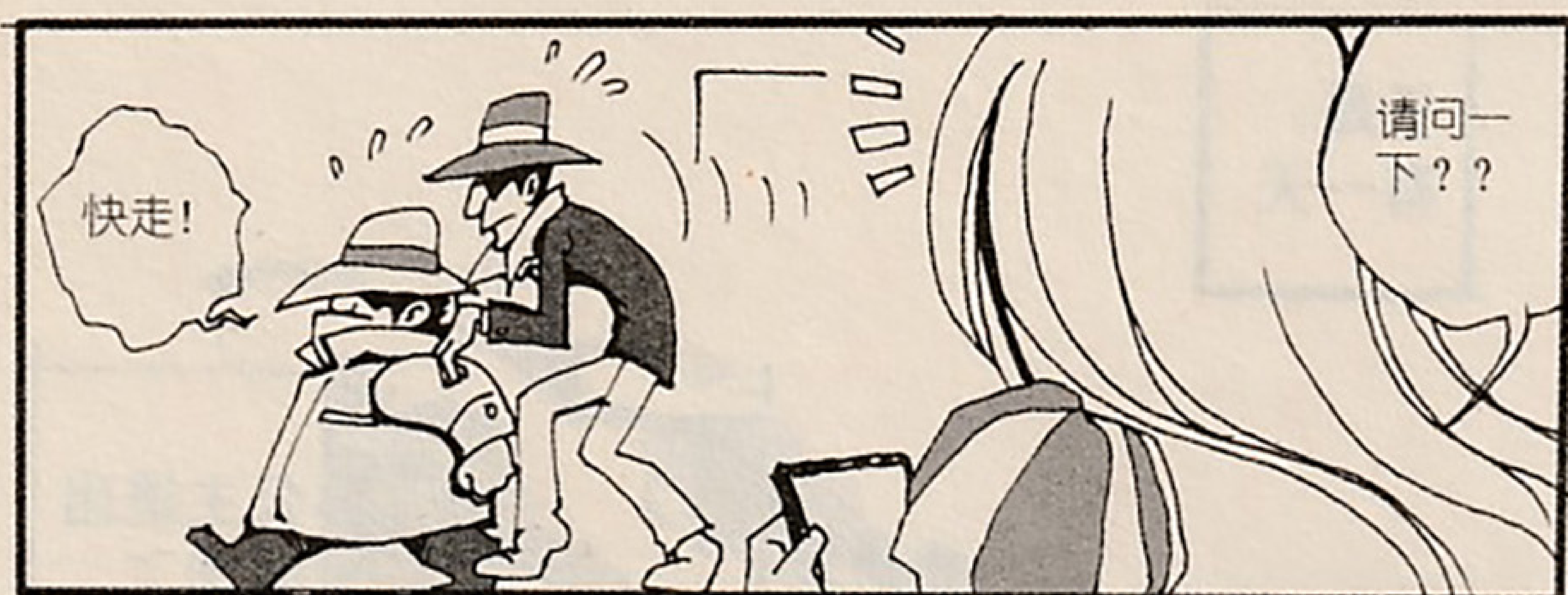
于是，
有一天







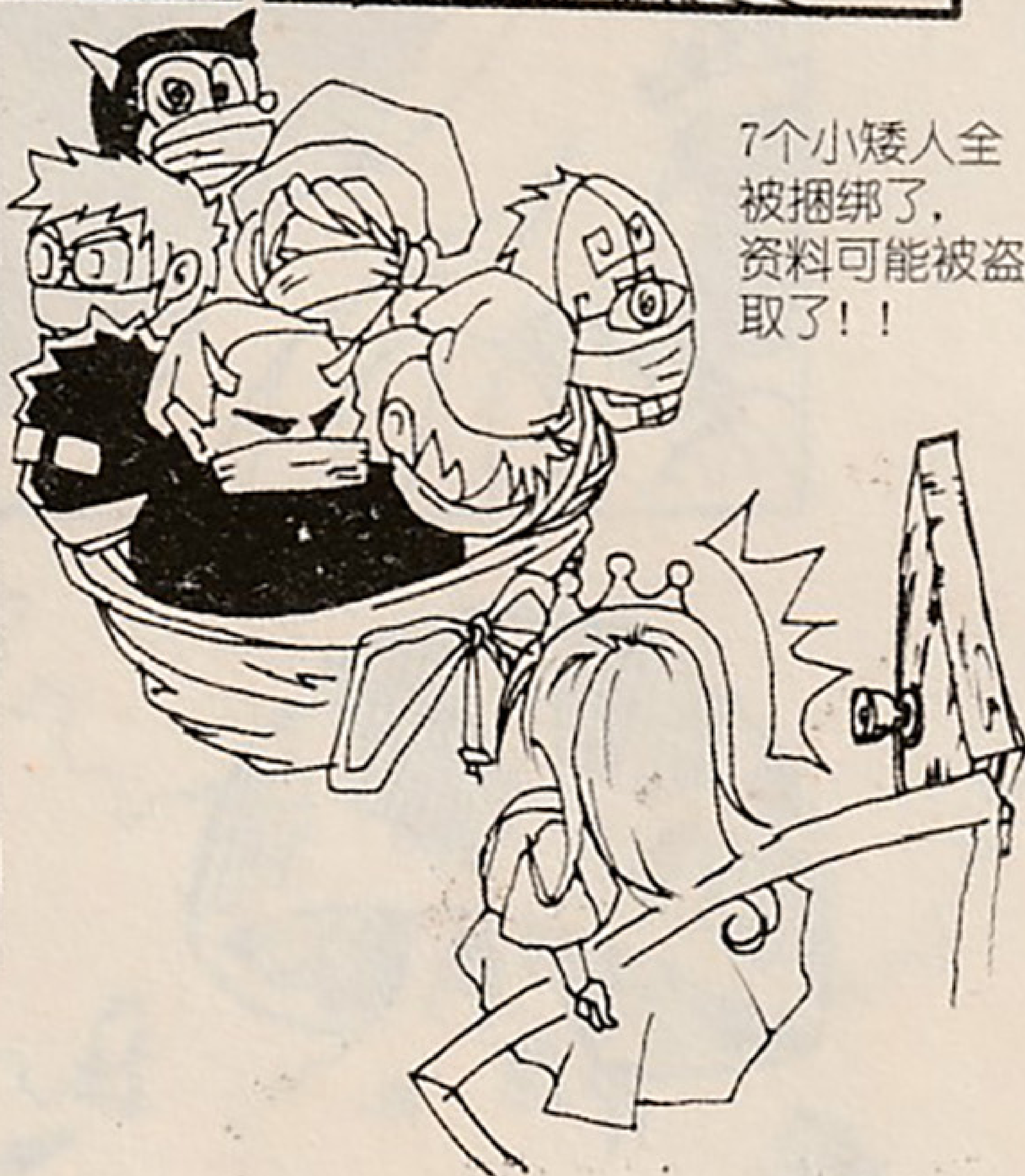
来到了有7个
小矮人的《模
拟时代》的
编辑部求助！

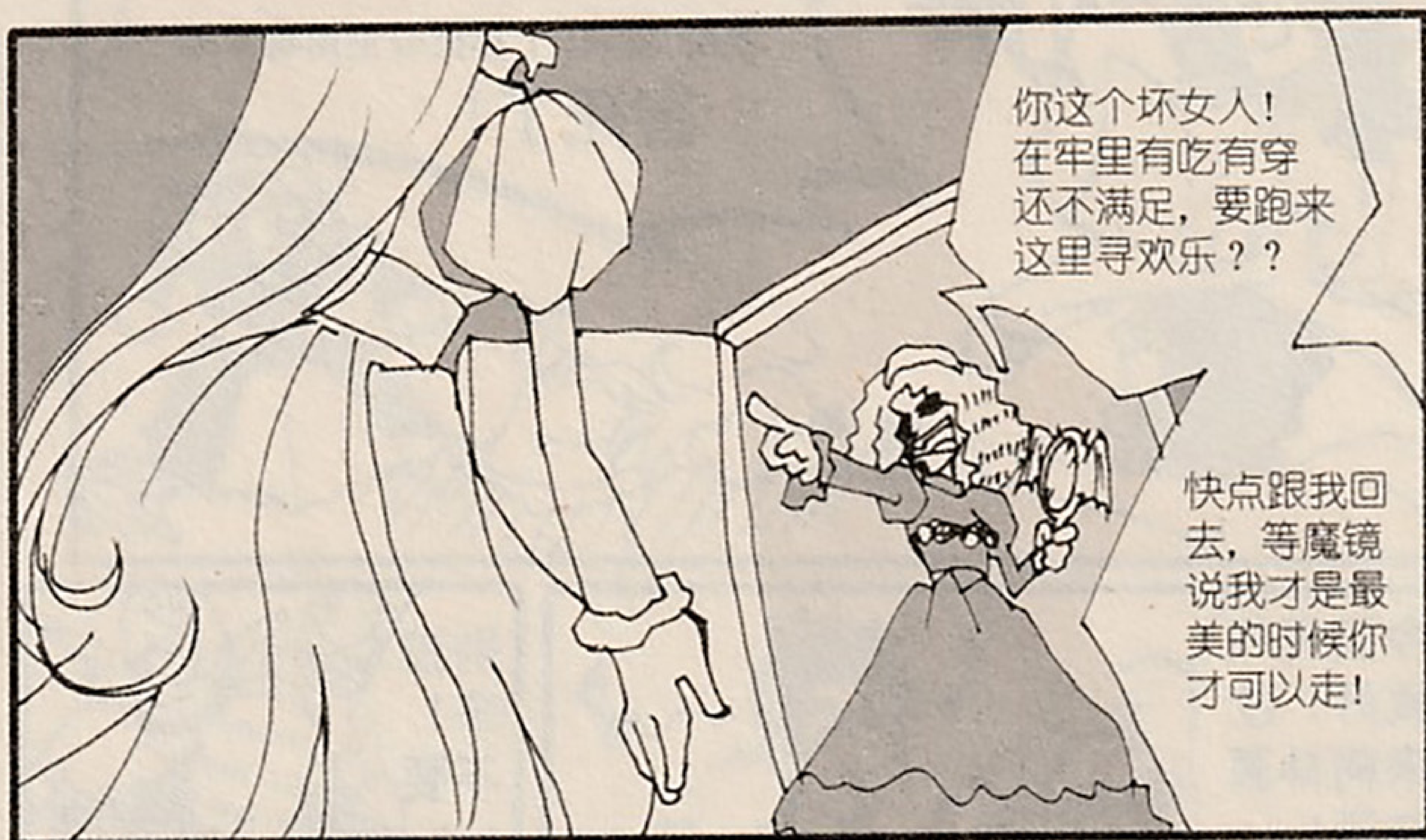

快走！
请问一
下？？



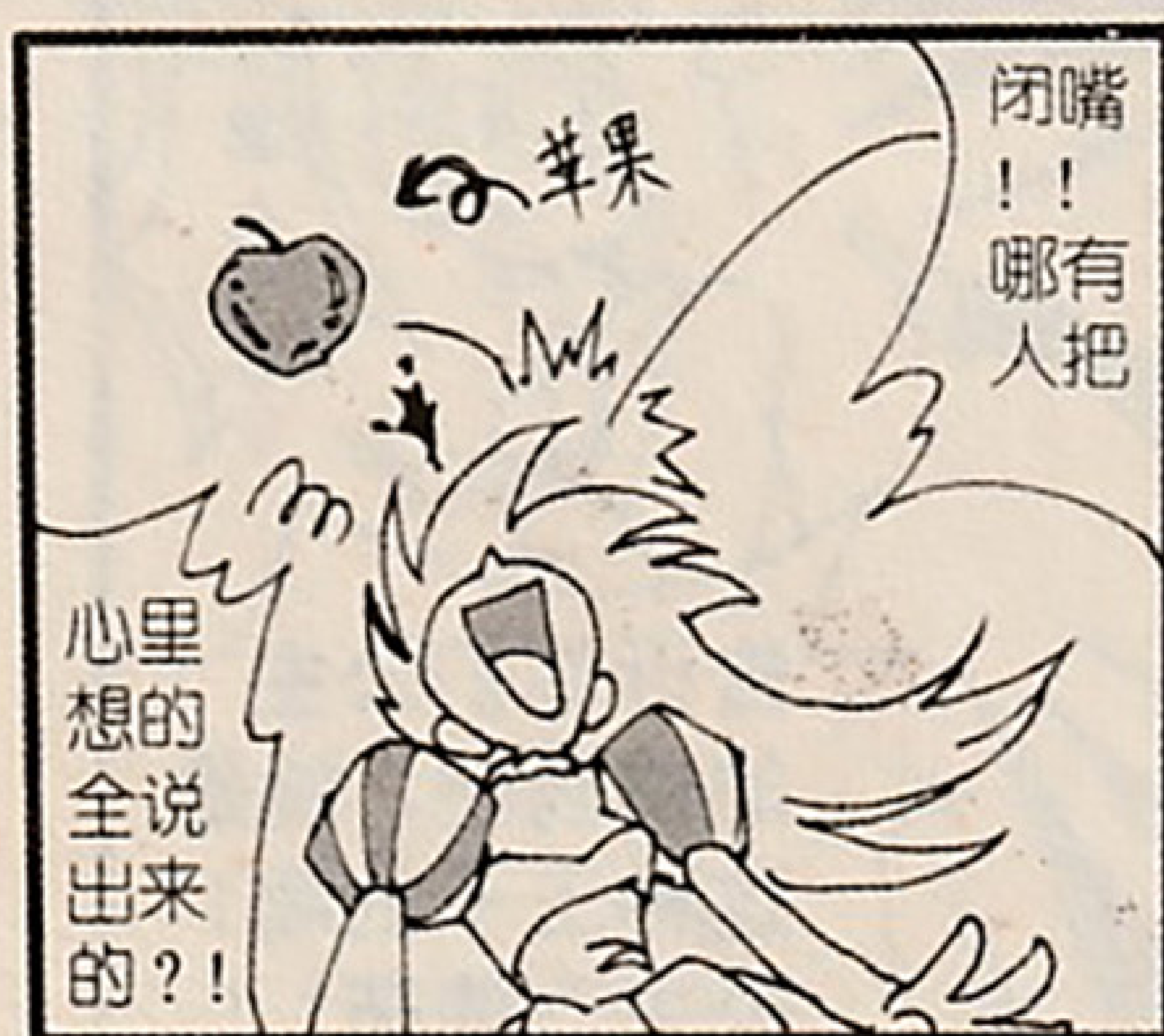

被发
现啦！

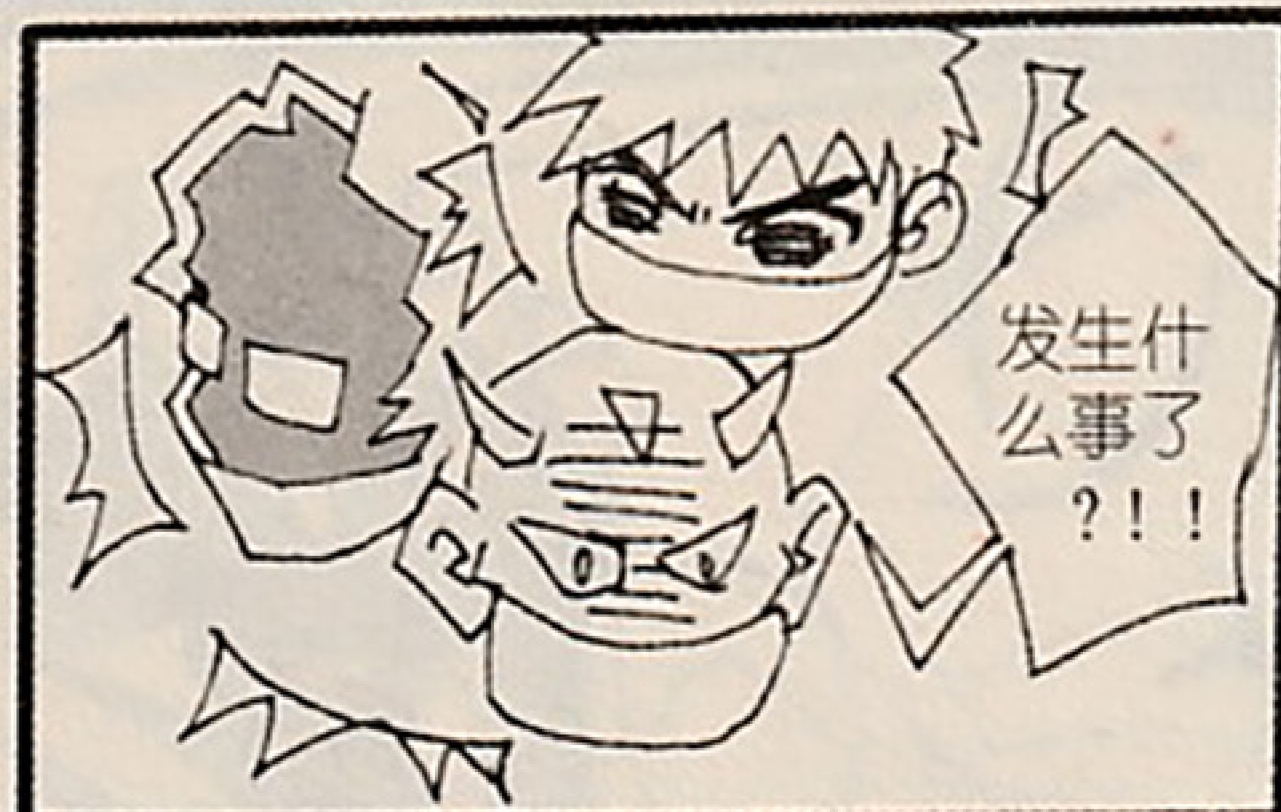

那些不是
时空侦探
吗？来这里
干什么呢？


7个小矮人全
被捆绑了，
资料可能被盗
取了！！


你这个坏女人！
在牢里有吃有穿
还不满足，要跑来
这里寻欢乐？？
快点跟我回
去，等魔镜
说我才是最
美的时候你
才可以走！


于是我来到
这个模拟时
代请来最好
的程序专家
来修理你！
太过分啦！
母后你心理
变态的，需
要玩游戏来
治疗！！


苹果
闭嘴
！！
哪有
人把
心里
想的
全说
出来
的？！

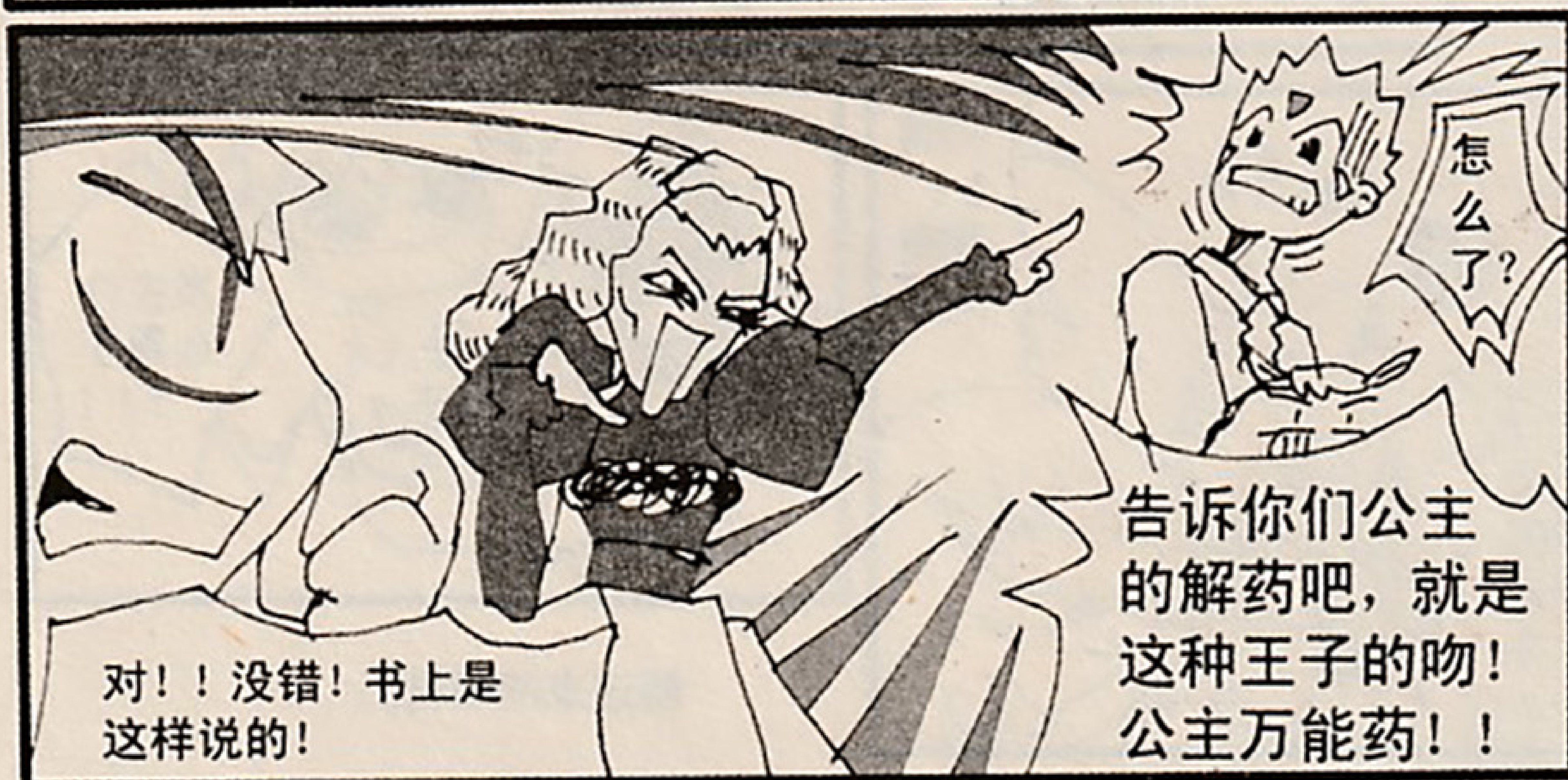

发生什
么事了
？！！

醒过来的编辑们


哦哦 哦哦！！你把公主用毒苹果
害死了！


今天天气真好！过来树林真快活！！我是王子~~~~

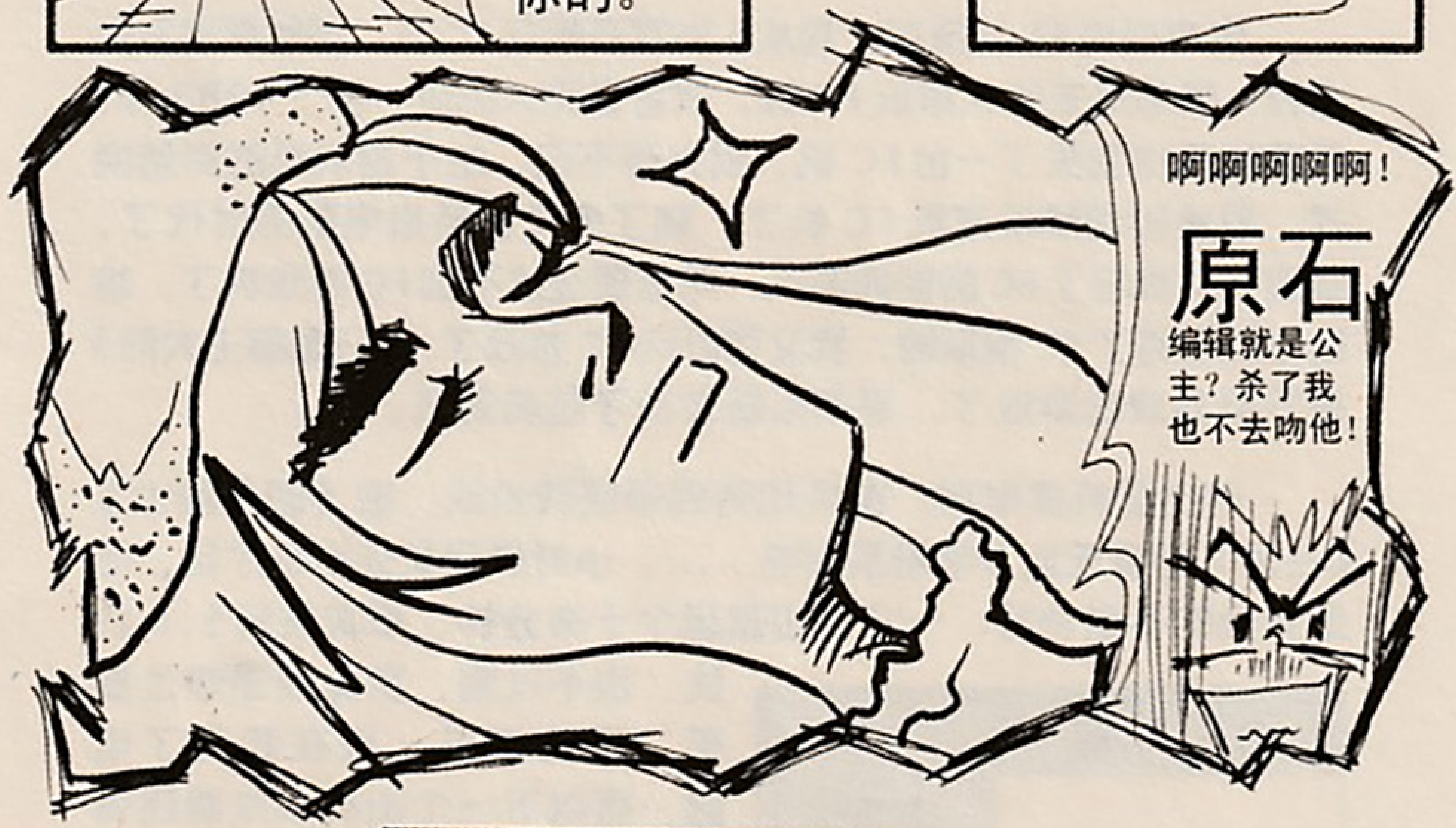

别过来！不要！！


怎么了？
告诉你们公主的解药吧，就是这种王子的吻！公主万能药！！
对！！没错！书上是这样说的！



矮人屋





THE

一百年过去了，公主还未能得到王子的吻而醒来，于是，睡公主的故事就这样开始了~~

END

COMIC BY:
F'



读者随便说

真是意想不到，上期刚推出的“读者随便说”栏目得到这么多读者的支持，我们要在这里向各位热心投稿的读者说声谢谢。但是选稿的过程是严格和残酷的，最终能刊登出来的只要 2 封，所以希望其他没能刊登的读者不要伤心，也许下一个幸运儿就是会是你啦 ： ）

下期的题目：

1.我国模拟器界技术水平与外国水平的差距

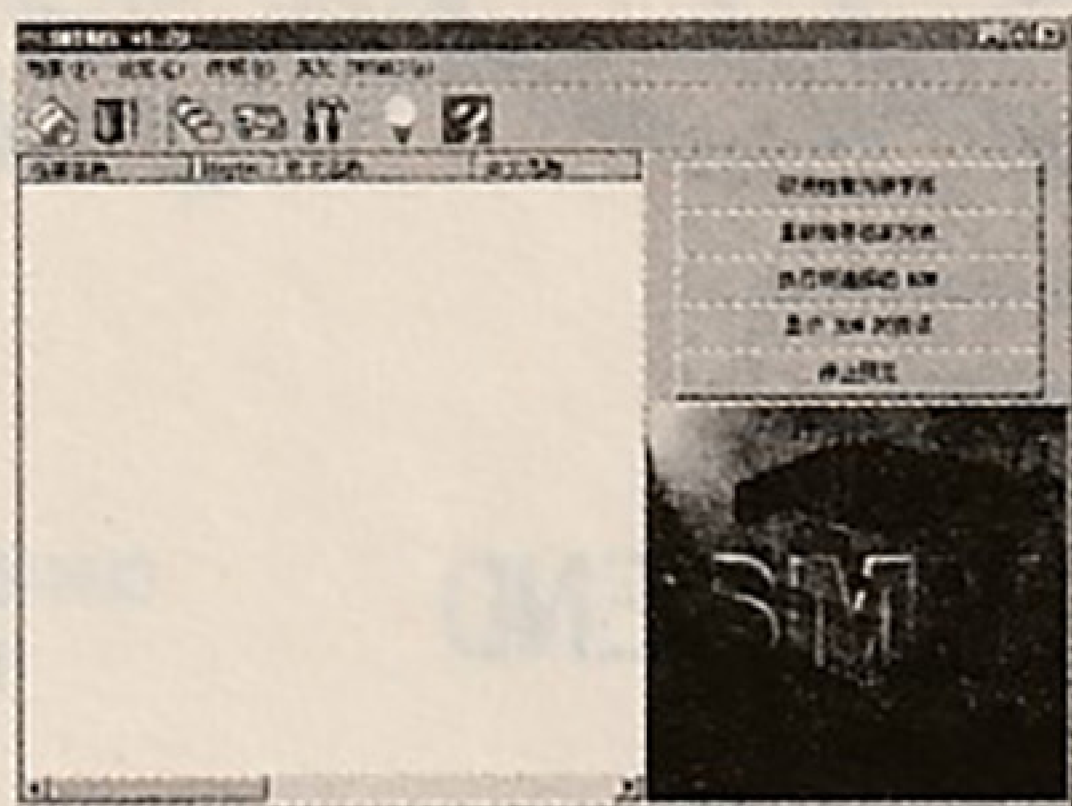
2.MAME 在模拟器界的地位与影响

本期话题：个人最喜欢的模拟器

街机模拟器.FC 模拟器

先来说说 FC 模拟器，我从 6 岁就开始玩 FC 机，那时家里没什么钱，我总是去别人家玩 FC 机，或者借别人的玩，到了1988 年，我爸终于给我买了一台 FC 机，我兴奋不已，由于游戏机的更新换代，很长时间我没在玩 FC 机了，到了今天已经是电脑的时代了，我现在又想起了 FC 的经典游戏，可是现在找不到 FC 游戏机了，哈哈哈现在有了 FC 模拟器，我又可以玩 FC 游戏了，《三国霸王大陆》是我最喜欢的游戏了，是模拟器在现了经典游戏。

再说街机模拟器，街机也有很多经典游戏，象《圆桌骑士》.《三国 2 吞食天地》.拳皇系列等......。小时侯我长去街机厅玩，可是我玩的不是特好，一个币也就玩个十来分钟，每次就玩 5.6 块钱，也不过瘾，我曾经还想过要买二手的街机，现在我有了电脑，可以下一个街机模拟器还有很多街机经典游戏，我最爱玩《圆桌骑士》了，我还花了 200 多块钱买了街机摇杆，非常棒，手感很好，和街机一样的感觉，还不花钱，我就打通了街机游







戏，呵呵。

现在的街机模拟器非常好，画面.音效.都达到街机的水平，可以在家享受在游戏厅的乐趣了。

所以我最喜欢的模拟器是街机模拟器和FC模拟器！！！

读者：shangjian60

为什么要用模拟器

科技的发展真是令人瞠目，20年前恐怕谁也不会想到今天我们可以用一只鼠标在显示器前随心所欲的享受着游戏的乐趣。而模拟器的出现更是让我们这些PC族只用一张光盘就能制霸全机种了！！

现今我们国家的个人消费水平还远达不到保持与游戏机制造厂商推出新主机然后同步购买的程度。同时昂贵的的正版软件对于以学生为主要群体的游戏迷来说实在是可望可不可及。而且这种消费状况还将在我国存在很长一段时间。但是，游戏无罪！谁也不能剥夺我们热爱游戏，享受游戏的权利！既要玩游戏，又要节省开支，似乎真的很矛盾。大多数玩家就是在这种矛盾的旋涡中摸索着我们游戏的方向。

终于，救世主出现了，这就是模拟器！



以家用电脑为平台，只用一张软件就可以玩到所有主机的游戏。电脑强大的机能不仅能够在声、光、操作等方面完全再现电子游戏的魅力，通过独有网络功能还能使游戏在最大程度上合理化。同样是正版，一张模拟器软件的价格是电子游戏软件无法比拟的！它让我们能够时刻紧跟国际游戏业发展的大趋势，如果没有模拟器真不知道玩家们会被国际潮流甩下多少年！在这个国情特殊的游戏市场中，模拟器无疑成为了我们享受游戏的最好选择！

读者：黄金

FAQ 常见问题解答

Q:《恶魔城—白夜》第一本魔法书怎么取得？箱子推不下去呀！只能往左推，难道我的 ROM 有问题？

A：箱子向右推不了是模拟器的版本太低了，用 VisualBoyAdvance-1.0 版本就 OK 啦！

Q:请问有没有可以 4 人玩的 md 模拟器？

A:GENS 的新版本都可以！

Q:用 gens 模拟，运行后在过了 sega 的 logo 后说："Backup RAM cartridge is not initialized.Press reset and go to the control screen to initialize." 怎样解决这个问题？？

A:按 tab 然后按 a 健（手柄上的）选择格式化就行了！！

Q:请问 MAME 怎样设定鼠标来玩支持鼠标的游戏？？

A:在 mame32 中的"默认设置"中，把"控制器"选项里的"启动鼠标输入"打上勾就行了！

Q:《恶魔城 -- 血轮》如何运行？我装了血之轮回后不知用哪钟模拟器？

A:那是 konami 在 PCE 上的经典大作，当然是用 PCE 的模拟器了！比如 magic pce....不过未注册版本只能使用 5 分钟（可以用即时存盘接着玩），还有其他一些！！

常见问题解答 FAQ

Q:mame 的篮球飞人，怎么才可以选不是完整阵容的队伍？

A:不行，游戏早就设定了每队的出场人物！

Q:用 PJ 怎么玩 EVA，星际，生化？

A:这几个暂时还不行！

Q:为什么我 VBA1.0a 不能记录,一记录就会被弹出？

A:这个是 VBA 一个 BUG，需要先行设置电池记录的，不过即时记录是可以用的！

Q:smynesc 怎么设记录档？？？

A:在设定目录中设定 rom 目录在设定储存档案目录，跟着设定好储存按键，就 OK 啦！！！

Q:机战 R 当两个机体放在相邻的格子内为什么会冒火，有什么意义？

A:冒出火花表示两人之间有支援关系，相当于增加了气力。

众说纷纭

vivanonno



3

万众期待的3d街机系统模拟，终于再次有突破，来看看System22系的机版，几乎支撑了Namco几年的3d街机开发，上面充满让人期待的游戏，可以说System22的市场地位不输Sega Model2机板，具体有哪些游戏会被陆续支持，大家拭目以待！

隐藏人



想不到这突然出现的模拟器完成度这么高，连RR2这样的经典大作都能完美模拟，不得不佩服作者的功力。虽然暂时只有一个游戏能运行，但我想这只是短暂的等待。

VARIO

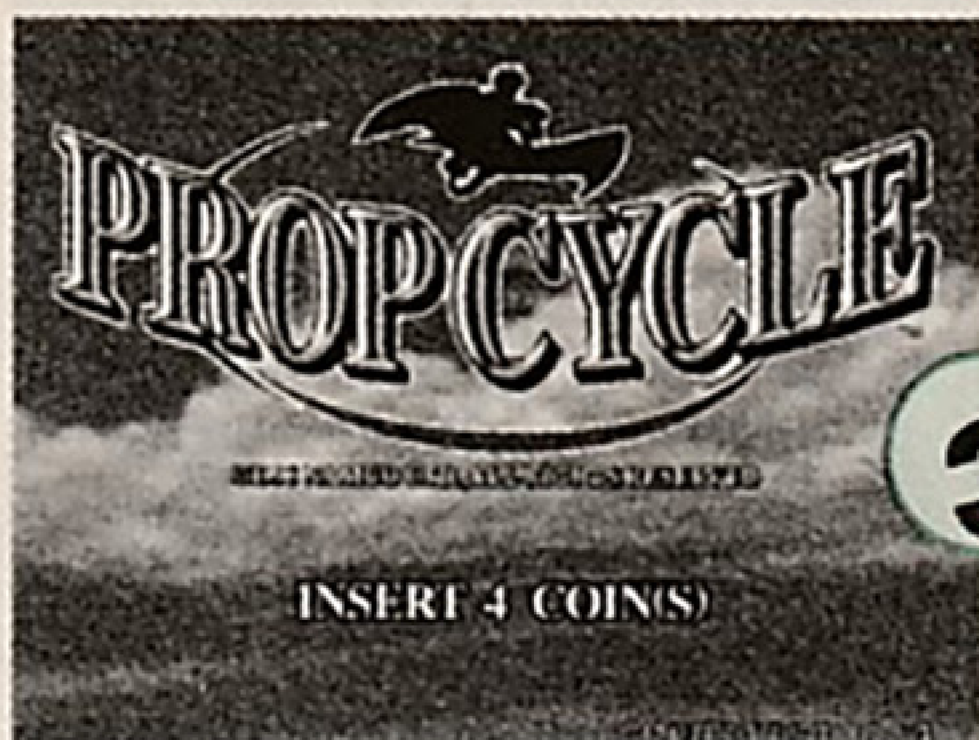


期待已久的模拟计划终于启动，虽说支持的很多都是街机厅上的大型体感游戏，在PC上很难找到当年的那种感觉；但能将偌大一台游戏机放尽自己的硬盘里，感觉真的很好哦:)

PHIL



模拟器开始向3D领域发展



3

目前为止的3d街机模拟大多模拟基于PS的3d机板，这也要得益于PS模拟的成熟，希望技术会像模拟基于68KCPU的机板那样大发展。这就是模拟器的未来？而Mame的动作也让人关注，这个最强的2d模拟器会持续霸主地位，还是目前3d街机模拟霸主Zinc会更强呢？

模拟界发展了这么久，也是时候飞跃了，impact的出现、system22的成功模拟和MAME涉足3D机板的模拟等等事件是否预示着模拟器将朝着3D的领域进军呢？我想是的，除了进军以外3D模拟器将会成为今后模拟器发展的主导方向，相信用不了多久，我们就能见证伟大的时代诞生了。

随着Zinc、ePSXe、PJ64这些支持3D机能的模拟器不断成熟，模拟器在3D游戏领域又迈进一大步了，希望接下来对System22和PS2的模拟计划能顺利进行。

超级机器人大战R



3

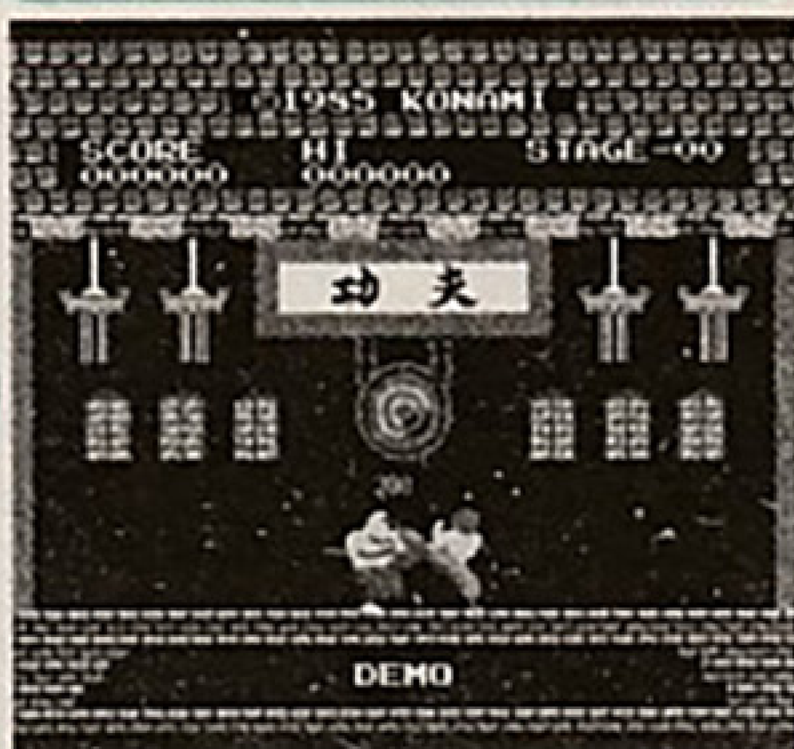
一个成熟的游戏的游戏系统，对于玩家和厂商都是很好的事情，机战每次的小创新大继承，让游戏开发成本更低，而玩家适应系统也更快，但是会不会慢慢堕入换汤不换药的危险循环呢？

想不到机战R在GBA上既然有这么好的效果，虽然比起机战A来说剧情时短了一点，但毫不逊色，在战斗画面上的动作感增强了很多，虽然并不是每个关节都能动，但对GBA的机能来说已经很不错了，而且游戏系统也得以保留或改进，绝对是机战迷必玩的一作。

“眼睛”厂的又一“抢钱”作品，故事和系统都比“A”好上不少，感觉是除“α”外最好的机战作品。

经典游戏－功夫

3



首先反映到头脑中的是其充满中国特色的音乐，还有扫堂腿：），敌方角色链球人和白胖胖飞人也很有个性，如果当时开发2代，再加入必杀技系统，现在的格斗游戏历史可能完全改变，Capcom和Snk还会是格斗游戏霸主吗？

FC时代的名作，在它之前并没有格斗游戏的概念，这点可以从把它划分为动作游戏来证明。所以，严格来说功夫应该是2D格斗游戏的始祖，因为比起街霸1代，功夫出现的时间来得更早。现在，我们借助重温功夫这游戏，希望也能把大家带回当年的流金岁月。

经典游戏栏目增加！从这期起，我们将在以后每期放上一只让人怀念的经典作品，不一定是大作，但一定会引起大家共鸣。大家有什么提议可以贴在我们的论坛上哦。

PJ64新插件

3



随着插件的缓慢升级而缓慢进化的N64模拟器，暂时看不到大幅度的让人兴奋的改变，不过N64上好游戏真不少，而我们对N64游戏认识其实不多，Wario老大，应该多介绍N64游戏。（个人意见，不代表杂志立场^_^）

测试了一下，这个插件还不错，用了它就能运行一些以前无法玩的游戏，比如机战64和EVA、YOSHI STORY等。看来这类以插件方式开发的模拟器就有好处，不用等新版本放出，只要有人写出插件就行了，自由度挺高

沉寂已久的PJ64就引起了人们的注意，但这次的目光并不是投向模拟器本身，而是来自UO Daedalus的D3D8插件。它支持了很多jabo插件以前不支持的游戏。包括Wario很喜欢的Kirby64

对MAME下个版本的期待



3

其实对于彩京游戏的支持，只是意料之内的惊喜，而PROPCYCLE这种3D游戏的支持，对于模拟器界的意义更大，如果Mame这种开放的软件，能取得3D游戏模拟的突破，或者3D街机的模拟会像缺堤般一发不可收拾，模拟的历史也会大大的前进一大步。

最近，MAME再次成为大家关注的焦点，因为它发布了两款彩京射击大作：STRIKERS1945和战国之刃的WIP，这样一来，再加上体感游戏PROPCYCLE，下一个版本的MAME必将能带起模拟界的热潮。其实这也是正常的事情，毕竟在这个越来越多成名模拟器停止开发的今天，MAME似乎成为了玩家的唯一保障。

每当MAME说要支持彩京的游戏时，都能吸引很多来自世界各地的眼球；但不知为何，说支持彩京游戏的下版本MAME总来的特别慢，可能时本人心急的缘故吧，不知大家是否都有这种感觉。S1945，等待中……

ET网站的升级系统



3

我爱我家！我会多找些有趣的东西和大家在参议院区交流，让大家更开心的认识模拟器界（不单是认识模拟器），如果你还没升级，那请赶快！！！^0^

经过漫步等人的努力，网站的升级系统终于完成了，我也试了一下，感觉那些问题漫步出得不错，只是某些题我也答错了，还好有多次补答的机会……听漫步的形容，升级后会开通一些有趣的功能，至于是那些功能，我在这里就不透露了，等网站的公布吧;)

以后的每个月，我们的网站都会有一些让人惊喜的变化，而大家也要不断的升级才能完全感受得到我们得新改变哦。而每月买我们得杂志当然是升级的最佳保证哦~~~

编者话

经过一月的精心策划，本期的ET增加了许多精彩的内容，大家是否认同呢？不仅如此，连前段时间一直困扰心中的问题也找到了答案，所以现在心情轻松多了。在完成本期工作后，我要找个地方放松放松，也许这样更能激发创意。

这段时间模拟界比较平淡，没有了让人们沸腾的事件，但我觉得这更像是暴风雨来临之前的平静，也许明早起床就会有意想不到的事情发生。



by wario

漫画展真的很好看，就是人多了一点，但能看到本地漫画的真正实力，真是非常开心啊；再加上之前某汽水牌子赞助的音乐比赛（参赛者实力超强啊！），看来本地的校园文化的发展真是一日千里啊。但自己已不再是一名学生了……

魔兽3真是很好玩，就是贵了一点……

魔兽3画册真是很好看，就是贵了一点……

这期编者话写的真轻松，就是长了一点……



by Phil

就要开学啦，在ET里实习了一个假期，好累啊！不过也好，我学到了不少有用的东西，在此我要衷心地说一声"多谢！"



小葛

555……强盗啊！！！把我们的位置占去了，你们要请吃饭补偿



by 寒羽、猪 猪



现在的电脑硬件巨便宜呀，本月俺买了一台CDR，一台DVD，一只支持QQ的优盘，这些都是梦寐以求的东东，乐悠乐悠di。

电影本想去电影院看《我的野蛮女友》，可惜听说翻译效果一般，而且电影票也不便宜，还是等看《蜘蛛侠》好了，反正《野蛮》也在电脑上看过了。而且首映的时候，我在场外看见全知贤MM了（没买票进去看），呵呵。

如果还有位置给我说话，我要大声抗议《我的淘气女友》这个恶心的名字。



by 隐藏



无责任神探：dadunu

还是老生常谈，假期是如此的短暂，就象鲁迅先生所说的时光在电脑前度过，突然觉得自己有些悲观，两个月来除了体重的增加好像并没什么收获，模拟界也是如此，在进入假期的那几个星期，还能显示出它的强大势头，而后呢，又是我们所谓的平静（萧条），还是企盼在假期将要结束前还能有些惊喜吧，当然，当各位拿到杂志的时候，惊喜可能已经呈现在眼前了，至少到时就有球看了。

这个月最让人高兴的就是我们小道消息的鼻祖 JoseQ 的 EmuViews 就要回归了，就象某些人所说的"想要真正放弃自己所热爱的东西并不容易"，这些事例在国内已经屡见不鲜了，如 EMUCHINA 和 Billy Jr，到时我们又可以领略到新时代的 EV 风格了，说道 Billy Jr，最近有消息称 Billy Jr 找到了一份收入不菲的工作，要想知道具体的数字各位可以去推算一下，Billy Jr 现在可以承受 CPS3 的开发所需要的经费了，要知道开发 CPS3 转眼间就可以报销掉价值 6000 多的机板，因为 CPS3 的机板都是 Z 版的，还好 CPS2 的机板有 D 版的，所以现在的生活已经趋于稳定，不用再"流浪"了，毕竟他的小店也快开了，还有不知道各位知不知道上次 Billy Jr 去日本的真正原因，由于上次华航的飞机摔了下来，所以公司里的人没人敢坐飞机去日本，所以这个艰巨的任务落到了战士 Billy Jr 身上，所以 Billy Jr 也只好把命交给他们赌一把了，还好这次公费旅游比较顺利，哈哈！！！

小道消息，不可尽信！



随着模拟器的繁荣和强大，对业界人士的采访也渐渐多了起来，可能过去我们并没有注意到罢了，所有模拟界的当红之星一个也跑不了，在这个萧条时期，最热的当属 Satourne 了，从采访中我们知道了，作者 Fabien 住在法国小城土伦，喜欢足球的朋友对这个名字应该不会陌生吧，但是采访的记者好像并不太清楚，而让人吃惊的这家伙是个 25 岁的博士（确切的说是快是了），至少从学历上说他已经够格了，毕竟像教父 Nicola Salmoria 那样 9 年义务教务都没上完的家伙世界上也只有这一个（可能这就叫天才），Fabien 到是给人一种世外高人的感觉，还是来说说他的作品 Satourne，不间断的更新，看上去完美的游戏画面，在苦苦的等待中，我们终于迎来了他的第二个 BETA 版，上一版好像是很久前的事了，但是会用的人好像并不是很多，所以也并没有掀起什么轰动，ROM 的匮乏是另一回事了，而经过有些人的测试，得出的结论是 Satourne 的完成度不管是从兼容性还是图像上看，都与鼻祖 SSF 相去甚远，当然 Satourne 的速度是我们所共知的，想起了各位常说的一句话："那些更新的图片让人看着真眼馋"，但愿 Satourne 不是只让我们看着眼馋用的，至少前途还是一片光明。感觉自己说话越来越像个 lamer 了 。

说到 lamer，真是无处不在，国内的一些模拟工作者只不过是多说的几句话，就又找来了一身的麻烦，所以还是奉劝各位模拟工作者，说话要小心点，省得惹一身麻烦，因为中文实在是太博大精深了。

小道消息，不可尽信！

来关心一下模拟工作者的不懈精神，NeoPop的疯狂更新各位应该都有目共睹，而这样的高频率的工作也确实卓有成效，NeoPop进步神速，在有些方面已经超过了NeoPocott，看来老古董NeoPocott退休的日子不远了，而由于NeoPop的疯狂更新，也带动了NGP模拟器的在一次兴盛，最近出现了不少新生NGP模拟器，看来那些困惑了我们很久的历史问题，就要被一一化解了，看到这各位有没有想起小日本NJ的NGCD模拟器，现在NeoPop和他的做法简直如出一辙，疯狂的更新带动整个系列的进步，这好像是个可以推崇的办法，而就是因为这样NeoPop的作者被怀疑是个定居英伦的小日本，也不知道什么时候有对他的采访，我们也好弄个明白。



当然拥有不懈精神的还有ACEROMS这个ROM站的先驱，虽说ACEROMS经历的磨难已经不少，而现在展现在我们眼前的ACEROMS早已是残垣断壁，如此看来模拟界需要帮助的人太多了，看来模拟界就是缺个大款，如果有了经济上的支持，很多人应该都可以留下，最近Logqix又由于个人的原因离开了我们，虽说已经选定了两个接班人，但是看来效果并不是很好，这让我们一下子不知道上哪去找RomData，而无意中发现，Raz也已经是33岁，跟KLK大叔有一拼了，就象我们无意中发现贝克汉姆快30了一样，现在看来模拟界的人30左右的真是不少，孩子满地跑的也大有人在，因为一个人编程成熟的过程加上模拟器的开发周期就已经不短了，毕竟像Aaron Giles那样的编程天才并不多，但是现在他也已经是个白毛老头了。

小道消息，不可尽信！

小道消息 RUMOR MILL

最近听别人介绍了一个名叫 ConsoleClassix 的 ROM 站，站台的规定真可谓是滴水不漏，想领略一下的朋友可以去试试，不过估计要排队，而令人更感兴趣的是它所提供的一份 SONY Vs.CONNECTIX 一份法庭纪录，有能力的朋友可以去感受一下（编者按：呵呵，本期已经有相关题材的文章啦，大家找找看^^），要知道想看明白如此之长的一份 E 文材料是谈何容易，虽说从中可以知道开发未授权硬件的模拟器以及对 BIOS 进行逆向工程是完全合法的，但是由于 VGS 最后涉及到了资本的问题，自然问题就复杂了，要知道经济学家在资本的问题上都是看法不一的。

不知道是恶有恶报还是什么原因，名声大造的英译小组 DeJap 的半壁江山 Tomato 老大的硬盘突然挂了，那上面可是承载了不知多少 SFC 爱好者的梦想，Tomato 自然也不肯放弃这些珍贵的资料和半年多来的劳动成果，这大部分可都是用不睡觉换来的，没想到外国的奸商如此的黑心，在让 Tomato 经历了由失望到惊喜的过程后，开价 $3800（美金啊），真不知道恢复个硬盘数据为啥如此之贵，但是有意思的是修硬盘竟然可以分期付款，在支持者的帮助下凑齐的先期的 $225，总算是搞定了，相信 DeJap 的下一个作品，在硬盘修好后很快就可以放出，毕竟几个作品的完成度都一个很高了，而除了上次 Bahamut Lagoon 的事，DeJap 小组平时做事也并不张扬，还有就是不知道 DeJap 的中文镜像何时恢复，我好像就没见着能用的时候，总是看到傻傻的中文两个字。



小道消息，不可尽信！

先看看这里啦\（^o^）/

高手的选择：可不运行安装程序，每个栏目下的EMU和ROM文件夹选取你所需的模拟器或ROM；
新手的选择：运行光碟上每个栏目的安装程序，即可简单的安装模拟器和ROM。

系之谱（\系之谱\）
超级机器人大战64－超级机器人大战64－N64.zip
超级机器人大战A－超级机器人大战A－GBA.zip
超级机器人大战compact1－超级机器人大战compact1－WS.zip
超级机器人大战compact2VOL1－超级机器人大战compact2VOL1－WS.zip
超级机器人大战compact2VOL2－超级机器人大战compact2VOL2－WS.zip
超级机器人大战compact2VOL3－超级机器人大战compact2VOL3－WS.zip
超级机器人大战compact－超级机器人大战compact－WSC.zip
超级机器人大战EX－超级机器人大战EX－SFC.zip
超级机器人大战F完结篇－超级机器人大战F完结篇－GBC.zip
超级机器人大战R－超级机器人大战R－GBA.zip
超级机器人大战大百科－超级机器人大战大百科－PS.exe
超级机器人大战弹珠台－超级机器人大战弹珠台－GBC.zip
超级机器人大战连线对战－超级机器人大战连线对战－GBC.zip
第1次超级机器人大战－第1次超级机器人大战－GB.zip
第1次超级机器人大战中文版－第1次超级机器人大战中文版－GB.zip
第2次超级机器人大战－第2次超级机器人大战－FC.zip
第2次超级机器人大战G－第2次超级机器人大战G－GB.zip
第3次机器人大战－第3次机器人大战－SFC.zip
第4次超级机器人大战－第4次超级机器人大战－SFC.zip
魔装机神－魔装机神－SFC.zip



新作强袭（\新作强袭\）
超魔界村R－GBA\超魔界村R.zip
迪斯尼全明星足球赛－GBA\迪斯尼全明星足球赛.zip
恶魔城－白夜协奏曲（中文版）－GBA\恶魔城－白夜协奏曲（中文版）.zip
风之克罗亚2－GBA\风之克罗亚2.zip
三国志（中文版）－GBA\三国志（中文版）.zip
泡泡龙新&旧－GBA\泡泡龙新&旧.zip
洛克人与佛露迪－GBA\洛克人与佛露迪.zip
光明之魂（中文版）－GBA\光明之魂(中文版).zip
兔宝宝大冒险－GBA\兔宝宝大冒险.zip
自制机器人GX－GBA\自制机器人GX.zip

one piece 海盗王 - GBC\one piece 海盗王.zip
龙珠 Z 传说中的超战士 - GBC\龙珠 Z 传说中的超战士.zip

ETC（\ETC\）
MDCD 版露娜 1 代 - 读者点播 \MDCD 版露娜 1 代.rar
文章介绍的相关插件 - 文章介绍的相关插件 \pluginsoft.rar
Shooter Maker 95 - 原创工作室 \ 相关软件
作品欣赏 - 原创工作室 \ 相关软件
北欧女神原声 CD 混音版 - 游乐园 \ 北欧女神原声 CD 混音版 *.WMA
Silent Hill 2ReMix - 游乐园 \Silent_Hill_2_There_Was_A_Hole_Here_OC_ReMix.wma
电脑美少女(人形电脑天使心)OP - 游乐园 \ 电脑美少女(人形电脑天使心)OP.wma
宇宙特警 OP-infinity - 游乐园 \ 宇宙特警 OP-infinity.wma

ET 游戏基地（\ET 游戏基地 \）
刀锋领主 - 街机热作 \Bmaster.zip
camel try - 街机热作 \Cameltry.zip
lethal crash race - 街机热作 \crshrace.zip
e.d.f 地球保卫战 - 街机热作 \Edf.zip
f1 明星汽车大奖赛 - 街机热作 \F1gpstar.zip
盾牌大战 - 街机热作 \Flipshot.zip
疯狂警察 - 街机热作 \Gbusters.zip
炸弹人方块 - 街机热作 \Panicbom.zip
pipe dream - 街机热作 \Pipedrm.zip
penguin-kun wars - 街机热作 \Pkunwar.zip
啫哩方块 - 家用机热作 \MD\ 啫哩方块.zip
武者雅士达 - 家用机热作 \MD\ 武者雅士达.zip
火枪英雄 - 家用机热作 \MD\ 火枪英雄.zip
Wave Race 64 - 家用机热作 \N64\Wave Race 64 (U) (V1.0) [!].zip
gundam 对战 - 家用机热作 \ps\gundam 对战.exe
rr1-ps 迷你版 - 家用机热作 \ps\rr1-ps 迷你版.exe
北欧女神格斗版 - 游戏物语 \ 北欧女神格斗版.zip
山脊赛车 1 - 精选 3D 游戏 \system22\rrs1.zip
beastorizer - 精选 3D 游戏 \ZiNc\beastorizer.zip
FIRMWARE - 精选 3D 游戏 \ZiNc\Firmware.zip
超能力大战 - 精选 3D 游戏 \ZiNc\psyforce.zip
私立正义学院 - 精选 3D 游戏 \ZiNc\rvschool.zip
街霸 EX - 精选 3D 游戏 \ZiNc\sfex.zip
街霸 EX2 - 精选 3D 游戏 \ZiNc\sfex2p.zip
刀魂 - 精选 3D 游戏 \ZiNc\souledge.zip
铁拳 - 精选 3D 游戏 \ZiNc\tekken.zip
俄罗斯方块之王 - 精选 3D 游戏 \ZiNc\tgmj.zip
铁拳 2 - 精选 3D 游戏 \ZiNc\tk2b.zip
斗神传 2 - 精选 3D 游戏 \ZiNc\ts2j.zip
KONAMI 街机合集 - 怀旧经典 \KONAMI 街机合集 GBA.zip
FC 功夫 - 怀旧经典 \KUNGFU.zip
街机功夫 - 怀旧经典 \Yiear.zip
街机功夫 2 - 怀旧经典 \Yiear2.zip





模拟时代.com

EMUHOME

邮购指南

很多读者来信或在论坛上说，很想买到前几期的杂志，为了满足各位读者的需求，我们现委托一个朋友负责给大家邮购我们的产品和一些热门的模拟器游戏，希望大家在购买前认真阅读邮购需知，以免出现问题。

1） 读者可以随时邮购《模拟时代.com》从第5至今的任何一期，并可长期订阅，收到汇款后，我们会在一周内将产品寄出。

2） 读者在汇款时一定要写清汇款单上的各项内容，并注明购买的期数及数量，否则因地址不详等原因造成延误，我们一概不负责。

3） 邮购价格按照下表所列价格，不另收邮费。

4） 邮购地址：北京市北苑家园绣菊园15楼306室

邮政编码：100012

收 款 人：徐巍

5） 咨询电话：010-84962781

6） 也可以通过以下银行卡汇款：

招商银行一卡通 0010 13587923 徐巍

交通银行太平洋卡 601428 6091 4934606 徐巍

查询 e-mail: newsoft@163.com

（邮购目录见后页）



EMUTIME 模拟时代

邮购目录

产品名称	邮购价格
模拟时代.com 第5期	10.00
模拟时代.com 第6期	10.00
模拟时代.com 第7期	10.00
模拟时代.com 第8期	10.00
模拟时代.com 第9期	10.00
足球游戏集锦（精装版）	28.00
足球游戏集锦（简装版）	10.00
横版动作游戏（简装版）	10.00
纵版射击游戏（简装版）	10.00
代理邮购产品	
合金弹头4（简装版）	15.00
合金弹头4（精装版）	28.00
战国传承合集	28.00

模拟时代 9

Emutime

.com

光盘内容介绍
（本期光盘完全收录以下内容）

机战全系列
全机战大百科PS完整版ISO
机战R



精选3D游戏
Ridge Racer 2
私立学院
街霸EX2
刀魂
铁拳



TEKKEN

GBA
自制机器人GX
超魔界村R
风之克罗亚2
洛克人与佛露迪
迪斯尼全明星足球赛
光明之魂中文版
恶魔城白夜中文版



GBC
one piece海盗王
龙珠Z传说中的超战士

ETC
北欧女神原声CD混音版OST
露娜1代（MDCD）
原创工作室





本手册为非卖品，随光盘赠送，不得单独销售。

光盘定价：￥10元



吉林音像出版社出版
责编：米庆丰　设计：岳春艳
ISRC CN-Q06-01-0128-0/V.J6
ISBN 7-88833-128-9